
HKABC
ABC
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1998年4月24日
73
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
每本港幣35元
揭開帝國華擊團秘密
櫻大戰之謎
送上第一手遊戲攻略
PS/SS《卒業III Wedding Bell》
SS《GUNGRIFFON II》
PS《個人教授》
PS《TAIL CONCERTO》
SS《超級機械人大戰F完結編》
PS《兵蜂RPG》
PS《MOBIUS LINK 3D》
隨書附送超級附錄
街機皇試刊 第一期
© 1997 MARCUS • WESTONE • SHOGAKUKAN PRODUCTION

打機必殺技，HORI幫到你

HORI自紅白機年代開始，已替日本各主流機種生產各類型手掣，多年來一直深受全世界玩家厚愛。

所有HORI手掣均為註冊專利之產品，並以最優質配件精心製作而成，令閣下之打機潛能可以完全發揮。

另備有多款PlayStation、Saturn及N64手掣任君選擇

原裝HORI正貨，品質非同小可！



■採用特製雙色按鈕，永不會因長期使用而褪色。

■利用純正 HORI 專利控制 IC，確保每一個操作均能正確傳到主機之內。

■PCB底版經過特殊處理，性能卓越耐用。



■使用高級電線，比一般貨色更能抵受扭曲，其電線設計亦有別於仿製品，絕對保護主機，免遭燒壞。

■採用十字鈕膠粒，能輕而易舉滿足你在操作上的任何嚴格要求。

總代理：

合立(香港)實業有限公司

香港沙田火炭山尾街18-24號沙田商業中心11樓1115室

電話：(852) 2771-6831　　傳真：(852) 2385-9123

E-mail address: horiden@netvigator.com

第 73 號 目錄



ET_MAX[奥斯丁] 扫描制作

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

遊戲索引（以遊戲性質及頁數排序）

一書在手、資料盡有

行步路都計住你——

新 GAME 介紹

攻略一族

玩家廣場

賞心樂事

遊戲誌附錄

街機皇試刊第一號

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
電子郵件／cineaste@glink.net.hk
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／JAMES WONG、小健健、KOTARO、AGENT X、怪獸、積奇、非洲、古拉拉_B
◆特約筆者／喬丹、小琪、阿三、仁魂、HAJIME、LEYNOS
◆攻略部／FUKUDA、赤目黑龍、山寺良牙、MS、TAZ、NASH、覺羅、酒井明樹、零式迪爾
◆封面設計／子濃
◆美術部／子濃、SING、FAI、ANDY LEUNG、FION、佐治、癲、KEN、FUNG
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆特別計劃／ZACKY WU、天草四郎時貞、維也納
◆廣告部／吳學智 ATUS NG 電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址：新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座
電話：2720-8888

增強版 STREET FAXER II'

主廚：丁丁君
副廚：高丹、天草四郎時貞、仁魂、LEYNOS

BANDAI推出全新手提遊戲機

在4月7日的日本經濟新聞中，曾以很大的篇幅報道BANDAI將會在今年內推出一部全新的手提遊戲機，據説這新型機會於今年秋天發售，機體採用橫長式的黑白液晶畫面，解像度則比現時的GAMEBOY強數倍，還附有通信機能（對戰線之類），電源方面可使用AAA或充電式電池，能連續使用10小時以上，價格則大約在4000日圓左右，預定今年內會推出約20個遊戲……

其他傳媒得知這事後，當然馬上向BANDAI的宣傳部求證，但得到的回覆卻非常謹慎，雖然BANDAI的宣傳部承認他們正在研究今年內推出手提機的可能性，但就強調這只會是一部介乎他媽哥治與GAMEBOY之間的機種，預計主機售價會在5000日圓以下，其他一切暫時都是無可奉告。

BANDAI過往推出的遊戲機之中，有像他媽哥治般大豐收的，也有PEPPIN那樣死無全屍的，到底這次會是前者還是後者呢……？（丁丁君）

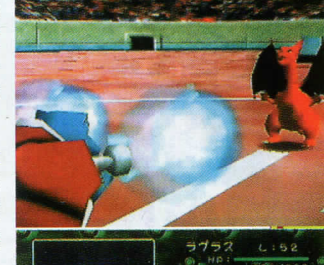
日本遊戲店組成新團體ACES

繼ARTS之後，日本最近又有一個由電視遊戲專門店組成的協會ACES（Association of Computer Speciality Store）成立，這個由明響社、BOXGROUP、SPICE CORPORATION及CONGSYSTEM這四間公司組成的ACES，旗下現時一共有600間遊戲專門店，而在他們最近的一次記者招待會上，會長淺沼丈二就表明了這個組織的立場是以遊戲專門店的經營安定化放在首位，對於現時仍未有結論的二手遊戲問題，ACES的立場是「在不損著作權持有人創作意欲下尊重軟件生產商意向，努力去將這問題解決。」

今後ACES會主動與CESA等組織接觸，研究一些對雙方都有利的政策，但若然與ARTS的意見出現分歧時，或會令遊戲零售業出現一定程度混亂也不定，一切要看今後的發展了。（丁丁君）

N64版《POCKET MONSTER》由64 DD變成盒帶版本

任天堂最近真多新聞，除了64 DD的延期及NINTENDO POWER遊戲的盒帶化外，原定會在64 DD推出的重頭作品《POCKET MONSTER STADIUM》，亦將會改以盒帶方式發售。



至於原因方面，其宣傳部表示最主要原因是他們發覺即使以盒帶的容量亦已經足夠，所以才會作出這種變動，至於內容方面則沒有改變，若64DD主機推出後，亦可與64DD配合來玩。



雖然是有點古怪，但最少任天堂沒有勉強將一個盒帶容量的遊戲當成64DD作品推出，回想當日MEGA-CD推出後，大家才發現同期推出的遊戲原來只是8M貨色……（丁丁君）

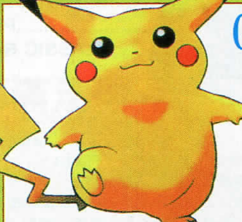
任天堂將NINTENDO POWER作品以盒帶形式發售

任天堂自去年開始，在日本的大規模連鎖便利店「LAWSON（共6650店）」設置NINTENDO POWER的抄碟機「Loppi」，但他們最近卻發表會將其中一部份作品以盒帶形式推出。

推出的作品分別是AVG「平成新鬼島 前編」、「平成新鬼島 後編」以及拆牆式ACT「WRECKING CREW'98」，全部均在5月23日推出，售價統一為3800日圓。

對於這次推出盒帶的決定，任天堂宣傳部的説法是「以遊戲軟件的流通來説，東京一帶雖然或會有較多設置了Loppi的LAWSON便利店，但若以全國規模來説則可能會有不方便購買的地區出現，所以經過慎重的研究下，才決定將這些NINTENDO POWER的作品以盒帶形式推出」。

任天堂暫時並沒有表示今後會否定期推出這種移植NINTENDO POWER的盒帶遊戲，似乎是想看看反應再作決定，但對一部已經過時的遊戲機來説，有些事情是不能勉強的……（丁丁君）



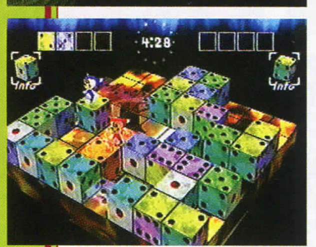
GAMEBOY推出POCKET MONSTER最新作

為了配合將於今年夏天上映的「POCKET MONSTER」電影版，任天堂發表了將會在GAMEBOY推出最新一作《POCKET MONSTER PIKACHU VERSION（黃？）》，至於價格及正式的發售日就暫時未定。

相對於過往《POCKET MONSTER紅‧綠‧藍》三個版本中，玩者是從博士手上選擇一種POCKET MONSTER開始旅程的設定，這次的新版本則會和動畫版POCKET MONSTER一樣，主角是和PIKACHU一起開始旅程的，而任天堂則形容這一集會是介乎動畫版和過往的遊戲版本之間，並會盡量令到從動畫版開始接觸POCKET MONSTER的人較易了解遊戲的世界觀，至於今集的原創要素則仍然未定，只知道若保有「衝浪之PIKACHU」這特別DATA的人，是可在遊戲中某處玩到迷你遊戲「PIKACHU的夏日海灘（暫名）」（丁丁君）

PS中文版遊戲全力出擊





若有留意畑山先生稿件的讀者，相信也會知道SCE為了將遊戲軟件打入華人市場，早就成立了一個中文遊戲小組，除了較早前的《PARRAPA THE RAPPER》及《三國志IV》外，現在更全力製作《三國志V》及《XI [sai]》這兩個遊戲的中文版，其中《XI [sai]》更是由這支中文遊戲小組一手一腳開發的原創遊戲，而最令本地遊戲迷值得高興的，是以上兩個新作均會和日本版同日發售！過往大家或會因為中文版所出的都是舊作而有所不滿，但今次就能在第一時間享受同聲同氣的中文版。

《三國志V》中文化之後的好處相信不用多說，但《XI [sai]》的中文化其實同樣重要，大家不要因為這個是PUZ作品以為中文化是多餘的事，因為這遊戲的系統頗為深奧，單是遊戲中系統介紹的部份便最少要半小時才能看完……總而言之，為了日後能有更多日文遊戲推出，買原裝吧。（丁丁君）

改裝RAM帶30蚊



好多玩開反蛋的GAME友都話玩唔到隻《VAMPIRE SAVIOR》，所以個個都要搵返餅原裝4M RAM帶玩，搞到餅帶大升價。香港嘅商人當然唔會放過哩個搵錢嘅機會啦！只要大家俾三十蚊就可以將玩唔到《VAMPIRE SAVIOR》嘅RAM帶改到玩得倒，雖然三十蚊改一改餅帶都唔算搶錢，但係原來餅RAM帶改咗之後係玩唔番《拳皇97》就好似冇人講過喎，如果大家想改嘅話就諗諗先啦。（餅原裝RAM帶都唔係好貴啫）

筆者有聞隻《VAMPIRE SAVIOR》喺觀塘冧到$180，同當年嘅《VAMPIRE HUNTER》有得揮。（喬丹）

終於都冧喇！

講開冧價，又點可以唔講吓隻長炒長有嘅《拳皇97》都冧價呢？真係唔知近排吹乜嘢風，而家間間舖頭都將隻《拳皇97》嘅售價一致調低，由原本嘅四百多元冧到而都嘅三百大元左右，未買嘅朋友真係唔好等喇。（喬丹）

電影中透露「幻想水滸傳II」開發情況？

在一套即將在日本上映的電影「新宿少年探偵團」（4月29日上映）之中，其中一位主角是在遊戲開發公司作兼職的，劇中他正在參與《幻想水滸傳II》的開發，而所用的畫面，原來的而且確是《幻想水滸傳II》的最新開發中畫面……相信很快便會有詳盡的資料交給雜誌公開吧。（丁丁君）



《櫻大戰2》限定出擊

上期就同大家講話隻《櫻大戰2》升價，雖然而家隻GAME都只係賣三百八十蚊左右，但係就剛剛到咗《櫻大戰2》嘅初回限定版，炒價炒到五百幾都有。話說哩初回限定版嘅《櫻大戰2》同平裝版冇乜分別，只係本說明書厚咗（多咗一啲人物設定）同多個紙盒包裝，冇上一集咁多嘢送，不過啲FANS鐘意就冇辦法啦。（喬丹）



充滿記念價值的另類黑機

《黑超特警MEN IN BLACK》在全球各地都大受歡迎，而為了配合其將於4月底推出的美版PS遊戲，一本英國雜誌最近舉辦了一次抽獎，得獎者除了可得MIB的錄影帶、PS版遊戲外，還會得到一部黑色機身的「限定版MIB PlayStation」，這PS雖然不能用來寫GAME，但其珍貴程度卻有過之而無不及，不知遲些SONY會否像SEGA推出透明SATURN一樣推出一批MIB PS來促銷呢？（丁丁君／天草四郎時貞）

公布

第71期「Player's choice」抽獎得獎名單

PlayStation主機 1名

WONG KWOK HO Z188×××(4)

PlayStation遊戲《南方珀堂登場》 1名

葉永卓 V070×××(0)

PlayStation遊戲《SPRING SPECIAL》體驗版 2名

LAU CHUNG SING JACKY K921×××(2)
CHEUNG PAK MAN P052×××(9)

《parasite EVE》海報 3名

LAW SHEK KIT K246×××(8)
葉浩強 K798×××(A)
江恩賜 Z216×××(8)

《THE LAST BLADE》海報 2名

LAM ON FAI K528×××(2)
李諾君 Z634×××(6)

第71期「遊戲誌PlayStation專頁」抽獎得獎名單

《SPRING SPECIAL》體驗版 10名

陳玉山
姚永森
蕭文偉
馬文傑
李永賢
張振德
林智軒
蘇俊成
CHEONG KOON CHUNG
LEE YU CHUN

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

《超級機械人大戰F完結編》風雲再起

千呼萬喚始出來，大家等到頸都長嘅《超級機械人大戰F完結編》終於都出咗喇，哩隻GAME一出真係唔講得少，SATURN喺《拳皇97》之後再一次發圍都係靠佢，既然佢咁勁，俾人炒一炒自然係難免嘅事，隻GAME一出就賣三百幾，但係唔使一日就炒到五百幾都有，不過隻《超級機械人大戰F完結編》始於都係SATURN遊戲，而且上一集都炒唔到耐，個個GAME友都等佢冧價，所以截稿前都只係徘徊喺四百三十至四百五十左右。另外，唔知係唔係受啲特別版GAME漫畫嘅影響，筆者發有GAME舖都自資彩印一啲SAVE咭貼紙跟GAME送，有啲仲送埋特別SAVE添，真係生意難做。

講開送嘢，原來隻GAME本來都係有一張宣傳海報送，但係都俾啲較大嘅GAME舖攞晒，仲賣$30添，所以如果大家見到啲細舖冇海報送都好正常。（喬丹）





■彩色影印的自製貼紙

COMING 嗡

BY：死唔斷氣丁丁君 & 陰魂不散 LEYNOS

丁丁：今期我哋搵多一版做呢個「COMING 嗡」，但講嘅 GAME 數會差唔多，不過會用另一種排版方法，希望大家繼續俾啲意見。

LEYNOS：第一隻要講嘅由街機移植到 PS 的 CAPCOM 多邊形格鬥遊戲《私立 JUSTICE 學園》，7 月推出，製造商當然是 CAPCOM 了。

丁丁：呢次移植 PS，首先會加入一位新人物——太陽學園教師「熱血隼人」，而這原創人物更是由著名的熱血漫畫家「島本和彥」所設計的，單是外表就已經十足十 70 年代日本青春劇裏面啲熱血教練，夠晒頂癮。

LEYNOS：其實呢個 PS 仲有另一個相當大嘅賣點，就係準備了一個原創的「學園生活模擬模式(暫名)」，但這模式現時仍只得很少資料，但似乎這是令遊戲要以 2 枚組形成推出的主要原因；從畫面看來，這SLG模式會有一定程度的AVG成分，相信能藉此吸引到一些平常不買格鬥遊戲的人購買吧。













丁丁：第二個要介紹嘅係BANDAI預定會今年夏天在PS推出的AVG《飛越時空的少女》，這故事的原作者筒井康隆或許在香港沒有人認識，但他在日本就是一位相當著名的科幻小説作家，而《飛越時空的少女》就更是最成功的作品之一，在日本亦曾被電視劇化或電影化。

LEYNOS：喂……乜你講嚟講去都未入正題㗎，呢個遊戲嘅舞台設定為 1991 年，主角「芳山和子」因為一件靈異事件而往來於過去、現在、未來……

丁丁：呢個 GAME 除咗故事有睇頭外，遊戲中加插嘅動畫片段係由電影版「機動警察」的 STUDIO TEEN 所製作嘅，而人物設計就係現時有點名你的漫畫家櫻野美音所負責，單睇現時嘅遊戲畫面都應該會係中上之作。





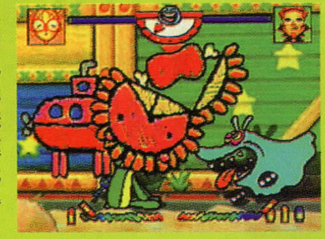


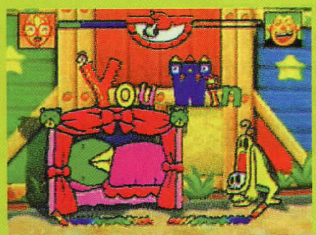
LEYNOS：跟住呢個叫《RAKUGAKIDS》，係 KONAMI 會 7 月喺 N64 推出嘅動作 GAME 一隻。

丁丁：其實呢隻某程度上應該叫對戰格鬥 GAME，只不過係所用的並唔係乜嘢靚仔靚女，而喺一啲「塗鴉」式嘅公仔——其實 GAME 名嘅 RAKUGA 喺日文嘅解譯就係指塗鴉。

LEYNOS：點解你會話「應該叫做對戰格鬥 GAME」？

丁丁：因為除咗正常嘅對戰模式外，個 GAME 仲有個育成模式，電腦會記錄低你用某個人物個陣嘅習慣，然後喺實戰模式中進行全自動戰鬥，簡單來講即係得個睇字。



















LEYNOS：跟住落嚟會有一大堆女 GAME 介紹。首先係 KSS 會今年夏天喺 PS 推出嘅戀愛 SLG《戀愛候補生》。

丁丁：呢個 GAME 會以近未來的世界做舞台，主角係軍教嘅駕駛員候補生，你要用畢業前嘅一個月時間完成任務——「溝女」……

LEYNOS：如果要講佢同一般溝女 GAME 嘅分別的話，我睇會係佢會借用睇電腦網頁嘅方法嚟增加對唔同女仔嘅話題，講真其實有啲抄《NOel》嘅感覺。

丁丁：下一個要介紹嘅 PS GAME《DOUBLE CAST》喺 SCEI 自己嘅作品，6 月 25 日推出嘅 AVG 一隻。

LEYNOS：各位千祈唔好將佢當做一般普通嘅 AVG，因為佢係 SCEI 四個合稱「自創劇集」系列嘅第一作，呢四個 GAME 各有唔同嘅製作班底，暫時所知唯一共通點係女主角全部都係失憶少女，好似呢個《DOUBLE CAST》嘅主角就係某日喺歌舞伎町遇上一個叫「美月」嘅失憶少女，之後她暫時住了在主角的家，到底呢啲係偶然還是有特別原因呢？

丁丁：除此之外，全個系列都採用咗 OVA 水準嘅動畫，呢點相信各位都會認同卦。













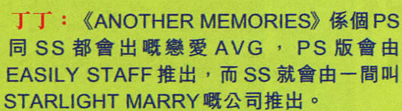




LEYNOS：《制服 HIGHSCHOOL COUNTDOWN》係 YUMEDIA 公司推出嘅 SS 戀愛育成 SLG，暫時未定發售日。

丁丁：呢個 GAME 其實有段古嘅——話説最初公布呢個 GAME 嘅時候，遊戲目的係設定為「造一件天下無敵的水手服，並找尋一位適當的女孩穿上」……可能因為過於地底，所以後來成個 GAME 幾乎重頭做過，變成依家呢種正常嘅育成 SLG。

LEYNOS：個 GAME 負責人設嘅係平時幫開電腦 GAME 做人設嘅早川直巳，暫時公開嘅資料中，只知道遊戲中設計咗有一種叫做「感情視窗」嘅系統，當你同女仔講嘢果陣，佢嘅反應會用唔同嘅顏色顯示出嚟，暫時仲未知實際玩起嚟會點。



丁丁：《ANOTHER MEMORIES》係個 PS 同 SS 都會出嘅戀愛 AVG，PS 版會由 EASILY STAFF 推出，而 SS 就會由一間叫 STARLIGHT MARRY 嘅公司推出。

LEYNOS：或者大家未必聽過 STARLIGHT MARRY 呢個公司名，但應該會對啲 Q 版公仔有啲印象——其實開發呢個遊戲嘅，就係一直以嚟負責開發《悠久幻想曲》系列嘅公司。





丁丁：今次佢哋起用咗另一個女性畫師做人設，成個 GAME 嘅畫面都有好重嘅粉彩色調，睇起嚟其實同《ANGELIQUE》啲畫風有幾分相似。

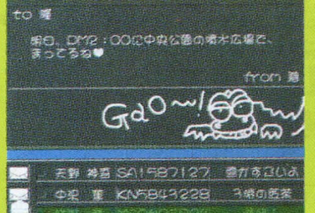
LEYNOS：遊戲所用嘅世界觀其實同《悠久》嘅差唔多，主角係一位魔導學院的新生，你要用兩年時間努力讀書、努力追女仔，而呢個 GAME 亦會有戰鬥部份，而戰鬥係會以咭牌方式進行，所以其實都有育成要素嘅。















丁丁：今期最後要介紹嘅係一隻叫《e'tude prologue》嘅 AVG，由 TAKUYO 開發，預計今年內係 SS 推出。

LEYNOS：呢個 GAME 最大嘅特點，應該算係玩者可選擇「達也」或「瞳」這兩人主角其中一人開始，再以呢個人嘅視點嚟進行遊戲，基本上故事會圍繞着戀愛，畢業後出路問題之類嘅一般年青人煩惱。

丁丁：此外遊戲中會以圖案化嘅方法顯示唔同人物之間現時嘅感情好壞，而除咗親身見面之外，有時你亦會喺屋企部電腦收到來自其他人物的電郵。

LEYNOS：今期講住咁多先，希望能夠登多兩張圖啦。下期見！



PlayStation 專頁

鐵拳 3 格鬥大賽詳細資料

HELLO！大家好，在早前我們曾經報道過「鐵拳 3 世紀擂台大會」的消息，今次我們再有新的詳情和大家報道。首先是比賽的地點已定為在旺角新世紀廣場。而第二點相信大家都知道，無論大家是機林高手、小機迷或是初學者，只要大家要購買原裝正版，就有資格參加這次比賽，這樣都是想大家支持正版吧！而最後一點就是凡參加這次大賽的參賽者，均可獲得精美禮品，而最後十六位強更可獲得鐵拳3的神秘禮品？！真係有錢都買唔到呀！參賽的人數非常有限，大家如想參加便要快快買番隻《鐵拳 3》呀！

SQUARE GAMES FAN BOOK 登場！

大家還記不記得由 3 月 12 日至 4 月 30 日，將會舉辦一個名為〝SQUARE CAMPAIGN' 98〞的話嗎？現在有新的資料和大家報道，只要各位讀者在上述的日期內，購買SQUARE的正版遊戲，便會得到一張換領券。而讀者在 4 月 20 日後，便能憑換領券到專買店換取一本名為《SQUARE GAMES FAN BOOK》的遊戲介紹書，裏面除了有精彩的遊戲介紹如《武士道之刃 2》、《PARASITE EVE》外，更會隨書附送八張 POSTCARD，POSTCARD內的角色全是在SQUARE遊戲中為人熟悉的人物，絕對令你愛不釋手。名額有限，換完即止，大家千萬不要錯過啊！





《DEAD OR ALIVE》靚靚海報 & SQUARE GAMES FAN BOOK



今期我們會送出八張《DEAD OR ALIVE》海報及十本「SQUARE GAMES FAN BOOK」，只要大家回答一條簡單的問題，填妥下方的參加表格，寄往「香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓」，遊戲誌 GAME PLAYERS編輯部收，並註明「PlayStation專頁送大禮」，便有機會得獎，得獎者將會以抽籤形式抽出。

截止日期：98 年 5 月 8 日
揭曉日期：98 年 5 月 22 日（第 75 期 GAME PLAYERS 中公佈）

《PlayStation 專頁送大禮》參加表格

問題：SCEI 將會在六月同日推出那個遊戲的中文版本？

答案：________

姓名：________

年齡：________ 性別：________

聯絡電話：________ 身份證號碼：________

地址：________

為保障閣下之私隱，請將表格放入信封內投寄。 ◆ 歡迎使用影印本

中文版遊戲《XI【sai】》強勢登場

相信不用介紹，大家都知道PS第一個中文版的遊戲。冇錯，就係《三國誌IV》！根據日本Sony Computer Entertainment Inc的亞洲企劃組經理遠藤陽市向本專頁表示，開發過程中原來有很多鮮為人知的趣事可以和同讀分享的！

遠藤先生説，那時候，我們想做《三國誌IV》的中文版，「光榮」做好了中文初稿後，但是一時間居然在日本找不到熟悉電視遊戲的日籍華人！後來幾經辛苦，才在橫濱唐人街找到四個華人機迷，但是這四位華人不懂日語，也不懂英文，那麼遠藤先生是怎麼和他們溝通的呢？

對啦！用筆。因為漢字相通，這樣我們才有了第一個中文版遊戲《三國誌IV》，雖然過程辛苦而費時，但看到中文版遊戲大受華人社會如香港、台灣及新加坡等地機迷的歡迎，再辛苦也是值得的！所以大家記得支持正版遊戲軟件，不然怎麼能享受到同聲同氣的打機樂趣呢！

近期的《PaRappa the Rapper》更率先採用了廣東話而成為一時佳話。可以玩廣東話的遊戲，不但使大家感覺更親切，而且更容易投入角色之中，直情當正自己就係PaRappa！遠藤先生表示感到十分欣慰。



在六月，我們將帶給大家一個更大的驚喜！這就是第一個同時推出日文版、中文版的遊戲——XI【sai】。這是一個以骰子為題的智力遊戲，生動有趣，題材新穎，絕對全力推介，加上我們的推廣活動，不容錯過！

買行貨 GAME 送《METAL GEAR SOLID》體驗版



截稿前的最新消息！大約五月底的時候，只要購買任何行貨遊戲，均可以得到 KONAMI 萬眾期待的新作《METAL GEAR SOLID》的體驗版一隻，不過數量有限，送完即止，想知道進一步的消息，就一定要繼續留意本專頁了。

PS 行貨時間表

	英文名字	中文名字	公司名	價錢（港元）	類型
5 月					
14 日	Jikkyou American Baseball	實況美式棒球	KONAMI	358 元	SPT
21 日	MIRACLE JUMPERS	MIRACLE JUMPERS	BANDAI	358 元	ACT
	*CRASH BANDICOOT (PlayStation the Best for Family)	CRASH BANDICOOT	SCE	182 元	ACT
28 日	*RUNABOUT (PlayStation the Best)	RUNABOUT	YANOMAN	182 元	RAC
	*Macross Digital Mission VF-X (PlayStation the Best)	超時空要塞 Digital Mission VF-X	BANDAI VISUAL	182 元	STG
	*ARMORED CORE (PlayStation the Best)	ARMORED CORE	FROM SOFTWARE	182 元	ACT
	CONTRA~Legacy of War~	魂斗羅 - 戰爭的遺產 -	KONAMI	358 元	ACT
	HEROES IN THE GALAXY	銀河英雄傳説	德間書店	358 元	SLG
	THE KING OF FIGHTER'97	拳皇 '97	SNK	358 元	FIG
	LUNAR SILVER STAR STORY	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	419 元	RPG
	COLONY WARS	COLONY WARS	ARTDINK	419 元	STG
6 月					
4 日	*MAWATTE MUCHO！	拼圖戰士！	東北新社	358 元	ACT
	NAMCO ANTHOLOGY	NAMCO ANTHOLOGY	NAMCO	358 元	ETC
	*CRISIS CITY	危機城市	TAKARA	358 元	ACT
	*DYNAMITE SOCCER 98	DYNAMITE SOCCER 98	A-MAX	358 元	SPT
11 日	POCKET FIGHTER	POCKET FIGHTER（暫名）	CAPCOM	378 元	FIG
	*Dark Messiah	Dark Messiah	ATLUS	358 元	AVG
18 日	*CRISISBEAT	CRISISBEAT	BANDAI	358 元	ACT
	*XI [sai]	XI [sai]	SCE	298 元	PUZ
25 日	BAKUSOU DEKOTORA DENSETSU~OTOKO IPPIKI YUME KAIDO~	爆走貨櫃車傳説~男一匹夢街道~	HUMAN	358 元	RAC
	REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL DOMINATED MIND	REAL BOUT 餓狼傳説 SPECIAL DOMINATED MIND	SNK	358 元	FIG
	Puchi Carat	Puchi Carat	TAITO	298 元	PUZ
	～CHORO Q MARINE～Q-BOAT	Q 版賽艇	358 元	RAC	

新公佈遊戲　* 遊戲改期或定實日期



「HYPER 有腦遊戲榜」

新城997有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉

地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓
FAX：2507-5175 EMAIL：cineaste@glink.net.hk

HYPER有腦PlayStation榜



1ST FINAL FANTASY VII
SQUARE 64票

2ND	BIO HAZARD 2	CAPCOM	39票
3RD	鐵拳3	NAMCO	20票
4TH	STREET FIGHTERS EX PLUS α	CAPCOM	18票
5TH	天誅	SCEI	17票
6TH	parasite EVE	SQUARE	14票
7TH	龍之戰士3	CAPCOM	10票
8TH	GRAN TURISMO	SCEI	8票
9TH	TOMB RAIDER 2	Victor Interactive	5票
10TH	惡魔城X	KONAMI	4票

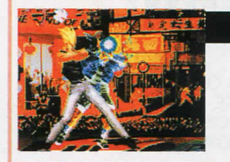
HYPER有腦SATURN榜



1ST THE KING OF FIGHTERS' 97
SNK 72票

2ND	超級機械人大戰F	BANPRESTO	60票
3RD	櫻大戰2～求你別死去	SEGA	42票
4TH	Grandia	GAME ARTS	30票
5TH	X-MEN VS. STREET FIGHTER EX EDITION	CAPCOM	26票
6TH	NIGHTS	SEGA	16票
7TH	櫻大戰	SEGA	12票
8TH	日本足球聯賽 創造職業球會2	SEGA	8票
9TH	Real Bout餓狼傳説special	SNK	7票
10TH	下級生	ELF	3票

你最期待的兩款 PlayStation 遊戲



1ST	拳皇97	64票	開發度80%	SNK
2ND	King of Fighter京	31票	開發度？%	SNK
3TH	BRAVE FENCER武藏傳	18票	開發度？%	CAPCOM
4RD	雙界儀	14票	開發度97%	SQUARE
?	Real Bout餓狼傳說special DOMINATED MIND	- -	開發度？%	SNK



你最期待的兩款 Sega Saturn 遊戲



1ST	BIOHAZARD 2	52票	開發度？%	CAPCOM
2ND	超級機械人大戰F完結篇	40票	已發售	BANPRESTO
3RD	電車GO！	25票	開發度70%	TAITO
4TH	POCKET FIGHTER	8票	開發度85%	CAPCOM
?	GT 24	- -	開發度100%	JALECO



你最喜愛的N64遊戲



1ST	SUPER MARIO 64	35票	任天堂
2ND	實況足球3	25票	KONAMI
3RD	007金眼睛	18票	任天堂
4TH	MARIO KART 64	5票	任天堂
5TH	NBA IN THE ZONE 98	3票	KONAMI

你最喜愛的街機遊戲



1ST	拳皇97	56票	SNK
2ND	街頭霸王3	40票	CAPCOM
3RD	街頭霸王3 2ND IMPACT	20票	CAPCOM
4TH	MARVEL Vs CAPCOM~Clash of Super Heroes~	14票	CAPCOM
5TH	~幕末浪漫~ 月華之劍士	10票	SNK

你最喜愛的遊戲人物



1ST	八神庵	64票
2ND	LEON	26票
3RD	KEN	20票
4TH	不知火舞	18票
5TH	古蘭特	12票



日本最受歡迎遊戲榜

資料來源：《ファミ通》1/5 統計日期：4月2日～4月8日



今回	前回	遊戲名	製造商
1	2	FINAL FANTASY VII	SQUARE
2	1	BIOHAZARD 2	CAPCOM
3	4	鐵拳3	NAMCO

新城997
有腦事件簿









新城997有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉

「HYPER有腦遊戲榜」即日開始接受投票

一個接觸層面最廣泛的遊戲選舉經已誕生——集廣播、書刊及網絡三種媒體共五大傳媒聯合策動的「HYPER有腦遊戲榜」現正接受你的投票，選出你最心愛的PlayStation、SATURN及PC遊戲。每星期各傳媒將會公布選舉提名名單及投票表格，大家可以透過郵寄、國際網絡，甚至在電台節目播出時間直接致電投票，結果將在《有腦事件簿》、《遊戲誌》、《遊樂誌》、《電腦遊園地》定期公布，你更可以透過國際網絡進入《PC HANDBOOK》網頁，即時觀察投票結果。各媒體更會分別送出名貴禮品予幸運的投票者，快來投下你神聖的一票吧！

(原來的「PLAYER'S CHOICE遊戲普查」選舉將由下期開始與「HYPER有腦遊戲榜」合併，敬請留意)

合辦機構

電子傳媒——新城997有腦事件簿(逢星期六下午7時～9時於新城997播出)
網絡傳媒——PC HANDBOOK(http://www.pchandbook.com)
書刊傳媒——《GAME PLAYERS MAGAZINE遊戲誌》(逢隔周五出版)
《GAME PLUS遊樂誌》(逢周三出版)
《HYPER PC PLAYER電腦遊園地》(逢隔周三出版)

遊戲榜分類

HYPER有腦PlayStation榜
HYPER有腦SATURN榜
於《有腦事件簿》、《遊戲誌》、《遊樂誌》及《PC HANDBOOK》接受投票及公布結果
HYPER有腦PC榜
於《有腦事件簿》、《PC HANDBOOK》及《電腦遊園地》接受投票及公布結果

今期獎品

PlayStation遊戲
《瑪利奧武者野之超將棋塾》........1名
《RIVAL SCHOOLS》海報................5名
《DAM DAM STOMPLAND》匙扣.....4名
《CRIME CRACKERS》卡................2名
《東京攻略MAP》雜誌........................2名

HYPER有腦遊戲榜參加表格(GAME PLAYERS)

截止投票日期：5月8日

姓名：________ 年齡：________
身份證號碼/護照號碼：________ 聯絡電話：________
地址：________
____
電郵地址：(如適用)________

(遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」)

1.你最喜愛的街機遊戲
遊戲名稱：________ ________
遊戲生產商：________ ________

2.你最喜愛的N64遊戲
遊戲名稱：________ ________
遊戲生產商：________ ________

3.你最期待的兩款PlayStation遊戲
(只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲)
遊戲名稱：________ ________
遊戲生產商：________ ________

4.你最期待的兩款Sega Saturn遊戲
(只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲)
遊戲名稱：________ ________
遊戲生產商：________ ________

5.你最喜愛的遊戲人物
人物名稱：________ ________
遊戲名稱：________ ________
遊戲生產商：________ ________

為保障閣下之私隱，請將表格放入信封內投寄。

本周遊戲提名(截至4月22日)
(請在每個榜中選出你最喜歡的兩隻遊戲)

HYPER有腦PlayStation榜

□1.生化危機
□2.生化危機 2
□3.FINAL FANTASY VII
□4.TALES OF DESTINY
□5.街頭霸王EX PLUS
□6.心跳回憶
□7.GRAN TURISMO
□8.龍之戰士 3
□9.TOMB RAIDER 2
□10.拳皇'96
□11.惡魔城X
□12.PARAPPA THE RAPPER
□13.電車GO！
□14.X-MEN VS. STREET FIGHTER EX EDITION
□15.心跳回憶 虹色之青春
□16.XENOGEARS
□17.WINNING POST 3
□18.天誅
□19.Q版賽車 3
□20.女神異聞録
□21.鐵拳 3
□22.鬥魂烈傳3
□23.心跳回憶 彩之愛歌
□24.PARASITE EVE
□25.兵蜂RPG
□26.激走GRAN RACING
□27.TAIL CONCERTO
□28.個人教授
□29.MOBIUS LINK 3D
□30.可變走攻
□31.新世紀EVANGELION 鋼鐵女朋友
□32.天使同盟
□33.美少女雀士ADVENTURE心跳夢魔
□34.救救泥膠城
□35.PLAY STADIUM 3
□36.BRAVE PROVE
□37.PUYO PUYO迷宮
□38.BOMBERMAN WARS
□39.G DARIUS
□40.超魔神英雄傳～ANOTHER STEP

HYPER有腦SATURN榜

□1.X-MEN VS街頭霸王 EX EDITION
□2.超級機械人大戰 F
□3.超級機械人大戰F完結編
□4.GRANDIA
□5.日本足球聯賽 創造職業球會 2
□6.櫻大戰
□7.櫻大戰2～求你別死去
□8.拳皇'97
□9.電腦戰機 VIRTUA ON
□10.DRAGON FORCE II
□11.SHINNING FORCE III王都之巨神
□12.SENTIMENTAL GRAFFITI
□13.心跳回憶
□14.餓狼傳說REAL BOUT SPECIAL
□15.下級生
□16.GUNGRIFFON
□17.VIRTUA FIGHTER 2
□18.NIGHTS
□19.真女神轉生 SOUL HACKERS
□20.SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
□21.YU-NO
□22.SD 高達 G CENTURYS
□23.街頭霸王 COLLECTION
□24.怒首領蜂
□25.紫炎龍
□26.TOUR PARTY卒業旅行
□27.少年街霸2
□28.LANGRISSER IV
□29.英雄志願
□30.SAVAKI
□31.GUNGRIFFON II
□32.不思議忍傳 九之一番PLUS
□33.BOMBERMAN WARS
□34.信長之野望 戰國群雄傳
□35.卒業III WEDDING BELL
□36.機動戰士高達 基利之野望
□37.心跳回憶 彩之愛歌
□38.RIVEN
□39.VAMPIRE SAVIOR
□40.秘密戰隊V

※歡迎各位使用影印本投票，來信請寄香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓「GPM」編輯部「HYPER有腦遊戲榜」收，或傳真至28662618。

TAIL CONCERTO

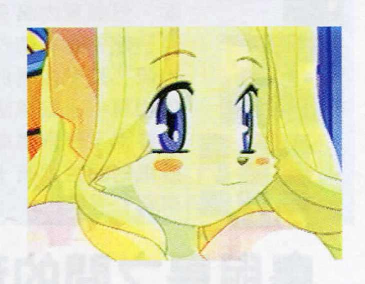
製造商: BANDAI　售價: 358港元　容量: CD-ROM
記憶BLOCK: 1個　對應DUAL SHOCK
ACT　MEM　PlayStation

TEXT BY: 小健健

發生於貓狗世界的冒險故事！

其實在此GAME未推出之前，我已經在新作試玩會及「東京GAME SHOW」接觸過它。尤是在「東京GAME SHOW」中，BANDAI攤位內那一排排的《TAIL CONCERTO》試玩機，還有一個個跳跳紮、又嬌俏可愛的小貓姐姐在會場內跑來跑去，實在不得不令我感到它是BANDAI近期的主打遊戲。不過坦白説，這遊戲所包含的元素的確是非常多，無可否認這是一隻很好玩的遊戲。好玩在哪裏？瞧瞧吧。（而在第69期的《遊戲誌》亦曾報導過此遊戲）

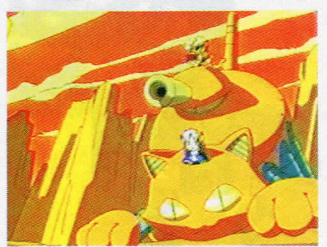




這是一隻怎麼樣的遊戲呢？

簡單來説這是一隻3D ACTION遊戲。在遊戲中，玩者要操控着名為華幅魯（ワッフル）的狗仔警察及其坐駕—「POLICE ROBO」，在一個由多邊型所造的「寶利尼王國」中，跟黑貓團周旋。而此遊戲的賣點可説是：可愛的人物造型、流暢的多邊型技術、高質素的過場動畫還有很重《天空之城》味的世界觀。（角色設計是結城信輝）





「寶利尼王國」是一個怎樣的世界呢？

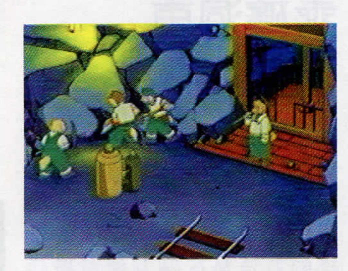
「寶麗尼王國」（ブレーリー王国）（這個名稱的意思是「蘇醒之大地」）就是我們的主角華幅魯所生活的一個世界。而這個「寶利尼王國」更有着它獨有之文化及地理特色。

「寶麗尼王國」是一個由眾多浮在半空的浮島所組成，而國民就以飛船來作連繫島與島之間的交通工具。雖説在地面上也有普通的大陸及島嶼，但由於它們已被猛獸所佔據，所以國民除了補給物資外，很少會落到地面。



在這個世界中，大部份的機械都是以蒸氣發動，而它們的燃料，就是在菲路錫（フェルゼン）所開採的石炭。而除了用來連繫島與島之間的飛船外，在島中國民是會以汽車代步。

不過最特別的，是此國的國民。他們是由5萬名犬人及2千名貓人所組成。WELL，基本上他們是和平共處的。





基作操作介紹

方向鍵	移動
○鍵	會話／捕足／拾取／投擲
×鍵	跳躍
□鍵	發射BUBBLE彈
L1/L2	轉換視點
R1	前進
R2	後退
×鍵＋↓	急後跳

方向操控之奧義

在大部份時間中，華幅魯都是駕駛着這個「POLICE ROBO」的四處跑。所以若果要把「POLICE ROBO」控制得好，就一定要把這個操作表牢牢記着。

不過，雖説《TAIL CONCERTO》也是一隻3D ACTION GAME，但其移動方法卻跟《BIO BAZARD》及《TOMB RAIDER》這些遊戲不同，受到「先入為主」的影響，





所以玩者在初時可會不大習慣。(包括我自己)

在一般的3D ACTION GAME，↑是前進、↓是後退、←是左轉、→是右轉。不過這隻遊戲就不同了，↑是向畫面的裏面行、←是向畫面的左邊行、→是向畫面的右邊行、而↓是向玩者的方向行。唔，所以嘛，在玩這遊戲的時侯，當自己是玩《BOMBERMAN》的去操作就可以了。

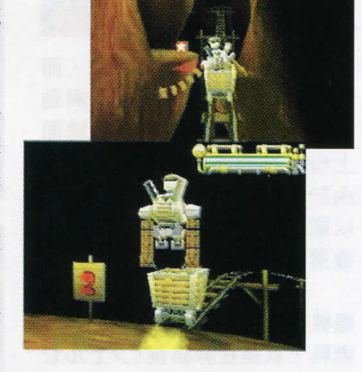


「POLICE ROBO」其他動作的操控

乘礦洞車

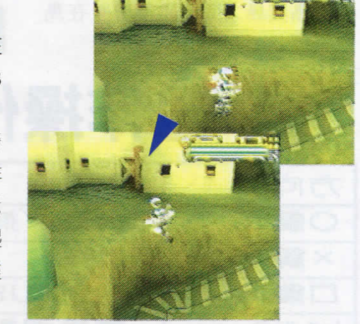
其實除了四處走左跳右跳之外，「POLICE ROBO」也有其他動作的。

例如當華幅魯跑到去菲路錫時，在那些礦洞中是可以乘搭如過山車的礦洞車的，而乘搭的方法是在礦洞車前按○鍵。另外，在礦洞車移動的途中，兩旁更會出現一些道具。那麼玩者就要在經過時按○鍵拾之。



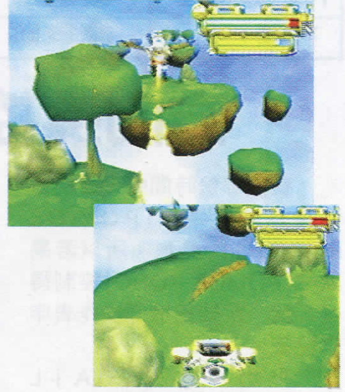
爬牆邊

除此之外，「POLICE ROBO」更可像《TOMB RAIDER》的莉娜般抓着牆邊，只要「POLICE ROBO」接近牆邊時它就會自動抓着，方便非常。而在「半天吊」的時侯，玩者就按○鍵或×鍵的話就會爬上牆上；而按着下方再按○鍵或×鍵的話就會掉下去。



GO! GO! GO! 「ROBO JET」！！

當華幅魯跑到去艾亞利夫群島(エーアリーフ小島群)時，那裏的大叔就會為你部「POLICE ROBO」裝上一種叫「ROBO JET」的裝備。有了它，「POLICE ROBO」就可短暫時間在空中飛行。而操作方法方面，首先是按×鍵的跳起，之後再緊按×鍵的開動噴射引擎。而在空中，玩者就可按←來左轉、→右轉、↑向下飛及↓向上飛。



不過，玩者在着陸時就要小心。因為若果從高空掉在地上的話體力也會有所損耗。故此在着陸時可要利用「ROBO JET」的反作用力來減低下降速度。

ITEM解說



骨：大家都知道骨頭是小狗愛吃的東西，而在這遊戲中，這就是回復體力的道具，而回復量就是30%。



罐頭：又是回復體力的道具，不過它的回復量就更大，是50%。



藥箱：回復量最大的回復體力的道具，一使用就好把體力全回復。



哨子：用來招喚那隻又像熊貓、又像狗的通訊員—杉達之哨子，但是實際上又有甚麼作用呢？其實簡單來説，即是1 UP一個。當「POLICE ROBO」的體力用光了後，華幅魯就可用這哨子把杉達招喚過來，繼而把「POLICE ROBO」修理好，令它可再次復活，繼續執行任務。







道具盒：唔，這些箱子內的東西對主要冒險沒有甚麼大幫助。但究竟內裏是甚麼東西來的呢？原來每個內箱子都各藏有四份一張照片。當華幅魯把道具盒拾起，那麼內裏的照片就會自動飛去華幅魯家中的相簿中。若果想知道自己已取得哪一些照片，只要跑了華幅魯家再查看相簿就可以了。而整個遊戲的照片就有十數張，你有相心把它們全找回來嗎？

島與島之間的移動與SAVE

若果玩者想由這個島飛去另一個島、又或者跟基地聯絡(SAVE)的話，都可以利用華幅魯那部私人飛船。

SAVE方面，其實除了利用這部飛船外，也可在華幅魯家中那個電話執行。除此之外，有時在打波士前會遇到通訊員杉達(バンタ)的，在此時也可利用牠來SAVE。(人肉SAVE POINT？！)

至於島與島之間的移動，當玩者在飛船前按○鍵，再選(8飛行船に乗る)的話，便會轉變成大地圖畫面，而有發光的島即可着陸。



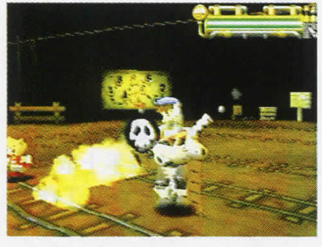
對付敵人的基本法則

對付小貓的方法

基本上此遊戲的敵人有兩大類，一就是黑貓團的小嘍囉——些好愛的小貓；另外就是每版的波士。(亦即是黑貓團那三位首領及其貓型機械)現在先講講小貓們的對付方法吧。



在「寶利尼王國」的好一些地方，都有這些小貓在搗亂。華幅魯要做的就是「狗捉貓遊戲」，要把牠們通通捉住。方法是像玩捉迷藏的去追捕，再在接近時按○鍵把牠們捉住；又或者先放BUBBLE彈把牠們包着，再跑前去捉拿。唔，基本上小貓是沒有攻擊力的，但有些頑皮的卻會放炸彈、有些更會駕着一些小型機械。（如鑽地車、小型汽球飛船）前者的話就可以把牠擲出來的炸彈擲回給牠、後者的話則可以先用BUBBLE彈把那小型機械打破，之後才跑去捉拿。（記着啊！有些小貓是藏有重要的過版ITEM的哩）





對付波士的方法

其實這遊戲的所謂波士，就是黑貓團那三姊妹造出來的古怪機械。（唔，而且有點《幻影時光》的味道哩）基本上華幅魯是可以用「POLICE ROBO」上那支BUBBLE彈來攻擊之。不過嘛，攻擊力就真是一般。





就以玩者可來過「以其人之道還自其人之身」，把波士擲出來的東西（如炸彈、大石頭）一一掉回給它。這樣難度雖較高，但就攻擊力就較強而且又比較有趣。

狗仔警察的搜查日記

狗屋月魚骨日　緊急出動！對付在尼沙格市的黑貓團！

可惡的署長哩，我華幅魯（唔？！小健健這傢伙，為何突然把自己當作第一人身的去寫稿？想做狗嗎？）一早把我吵醒還不特止，還濫用職權的野蠻地把我的休假取消。説甚麼尼沙格市（レサーカ）有黑貓團在搗亂。沒法子，唯有硬着頭皮的跑去看過究竟吧。



一來到尼沙格，只見到黑貓團的飛船在狂擲炸彈，把這處弄到翻天覆地。我問問那些滿天星斗的工作人員發生甚麼事，得知那些小貓們正在那些儲酒的倉庫內搞破壞，有些更會放炸彈。（BOMBER CAT？！）於是乎我便跑進那些倉庫內查看。



小貓原來是炸彈狂徒

「嘩？幼稚園放學？！」一跑進倉庫，只見小貓四處跑，不其然有這種感覺。於是乎我就用「POLICE ROBO」的長手臂把牠們逐一捉拿。ㄖ也，不過



有些自以為聰明的就藏在木桶中。呵呵，以為這樣就可混瞞



過去嗎？我只要把木桶打破你們就不是無所遁形了嗎？呵呵。不過嘛，比較麻煩的是那些躲在閣樓上不停的擲炸彈的小貓。由於「POLICE ROBO」不能跳上去把牠們捉拿，故唯有用牠擲下來的炸彈反過來攻擊牠。（哈哈，我聰明嗎？）

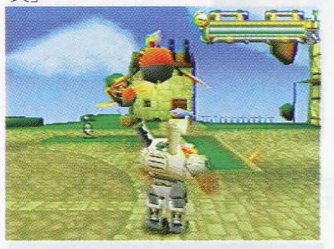


幾經辛苦才把三個倉庫的小貓全部捉拿。跟着就順便向那個倉庫的老闆套取情報。（這傢伙好像對牠的酒十分緊張似的）得知黑貓團的三位首領利用汽球飛船上了去「遺跡」。呀，這班貓貓真可惡，不要再給我麻煩好不好？



找尋昇降機的燃料

我利用倉庫老闆旁的大門，來到尼沙格市的中央廣場。呀，在這個廣場中更有一條駁去「遺跡」的昇降機啊。不過不知哪隻頑皮的小貓把昇降機的燃料「石炭」取走。於是乎我就把廣場內的小貓通通捉住。幸好最後在那隻乘着小飛機的小貓身上取得一個「石炭袋」。





我把「石炭袋」交給蒸氣昇降機的工作人員，呵呵，果然昇降機能再次開動了。轟隆轟



隆的上到去「遺跡」，估不到那個杉達居然先我一步，還不知何解的躲進木箱中，跳出來時還給牠嚇過半死。唔，不過牠時常背着過通信機的，我就順便跟總部聯絡一下。（即是SAVE）



再遇亞莉絲亞

當我一跑進「遺跡」，就見到黑貓團的三位首領。但是那位大家姐好像很面善，她應該是於我8歲時來我家住的亞莉絲亞。不過她卻好像不認識我似的，莫非是我認錯人？不理了，公事公辦，還是先把牠們緝捕歸案。但牠們也不甘示弱，立即跑了上那部古怪的貓飛船上還向我發炮。我又怎可以輸給這些貓輩呢？於是乎就把牠們掉過來的炸彈掉回過去。雖然在埋身時給那部機械夾了兩下，但總算把三姊妹打倒了。

雖然最後都給三姊妹溜走，但是牠們卻遺下一塊紅之水晶，而我就把它放進「遺跡」中蛋型的石頭中。唔，之不過好像沒有特別事發生啊。而最令人迷惑的都是那個署長，打蛇隨棍上的要我專責捉拿黑貓團。喂，我的休假怎樣呀？

之後，我就跑到尼沙格街，打聽到一些關於菲路錫礦山及豪華客船阿基奧尼斯號（アーキオーニス号）的情報後，便帶着疲累的身體回家。





狗屋月腳印日　拯救豪華客船！！

黑貓團又四出作惡了！而且今次更跑了上去豪華客船阿基奧尼斯號啊。

事源正當今天我由家出發去巡邏時，就接到署長的電訊，説黑貓團正把阿基奧尼斯號騎劫，要我立即到場支援。（其實會去的警察就只有我一個）而阿基奧尼斯號那時的位置就於尼沙格附近。好，看看你們今次又搞甚麼鬼。

不久，我就踏上了那架圓碌碌的阿基奧尼斯號，還發現有個引擎好像出現了問題。不理了，我趕快的從機身上找尋入口，用以入到機艙部份。跳了入去，從機員口中得知這艘船的控制室及客艙已給小貓佔據了，而且引擎更出現過熱情況。我得知這些後，就從前面的大門跑到去大廳。





騎着小型飛船的小貓們

嗶呀，又是小貓呀。大廳已被小貓所佔據，而且牠們更騎着小型飛船，還會向我射波子，想起來還有點痛。而我就用BUBBLE彈還擊，哈，不過也蠻有效。把大廳的小貓收拾了後，我就跑到兩旁的偏廳，



通過這裏是可以前往各客房的。而在各客房中居然又躲藏了好幾隻小貓。（有些更藏於



櫃中及桌底！）不過牠們就易捉得多了，因為沒有武器嘛。而在客房中更藏有不少道具，



令我收獲不少。

當我把所有小貓捉拿了後，才發現其中一隻不知在哪裏偷了個「工具箱」。唔？也許它對船的工作人員有作用啊。於是乎我就跑回去剛入來船艙



的地方，再在這處的梯子爬下去機械室。

在那裏我看見有位非常無奈的工作人員。他説那些機器已不能再控制了，而且還有爆炸的可能。見到這情況，我就立即把剛才從小貓手上取過來的「工具箱」交給這位工作人員。呀，牠果然是專業人仕（應該是專業狗仕），不消半妙就把機器修理好，再也沒有蒸氣噴出了。



控制室大混戰！

當專業狗仕把機器修理好後，我就爬回上大廳，再經過大廳正前面的門，去到飛船的控制室。在那裏我又見到一個無奈的舵手，眼光光的看着那些小貓在那裏玩耍，但自己又無能為力。WELL，我是人民公僕嘛，這些要動手動腳的東西就由我來幹吧。唔，雖然這裏的小貓也是駕着汽球船，但由於控制室有較多障礙物，把不少波子擋住了。所以不大費力的就把這裏的小貓全部緝捕。

之後我問問那個舵手，問牠那些小貓想騎劫這船去哪裏。唔，原來牠們想此船駛去一個叫「廢工場」的地方。但究竟「廢工場」是甚麼地方呢？是黑貓團的基地嗎？不過這個問題還是不要去想了，既然任務已完成，我也回家去啦。





（當然華幅魯的冒險不會就此完結啦，反而這只不過是個開始！！還有很多謎等着大家去解、很多地方等着大家去闖啊！！努力呀！！）

WACHENRöDER



這作品最大的特色是豪華的製作陣容，特別是「豪血寺」系列和「青之6號」的人物設計師-村田 蓮爾，還有在造型界十分著名的設計師-竹谷 隆之，在遊戲中融合了電腦的映像，將他們創作出來的作品變得更加華麗。

BY：非洲-JELLY

RPG	製造商：SEGA	容量：CD-ROM
MEM	發售日：預定1998年夏季	售價：5800日圓

SEGA SATURN

WACHENRODER
村田 & 竹谷登峰造極的境界

幕後功臣

村田 蓮爾　「豪血寺」系列的設計師、負責漫畫月刊「ULTRAJUMP」的表紙、畫集「LIKE A BARANCE LIFE」的插圖和現在的動畫「青之6號」的人物設定。

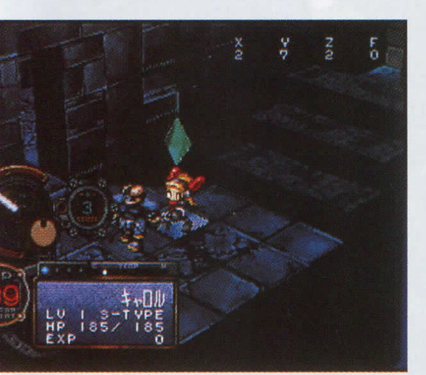
竹谷 隆之　國際知名的造型設計師，他曾幫助過由雨宮 慶太親自監督和編劇的特撮映畫「ZEIRAM」的造型設計、「アルハザードの逆襲」(青心社)的封面模型、連載過「S.M.H.」(HOBBY JAPAN)和「漁師の角度」的造型設計。

遊戲背景

這遊戲的舞台設定是「近未來的荒廢的世界觀」，但不會是現實社會的延長線，而且遊戲的世界混合了未來和古代的兩種文化。「王國」、「騎士」和「公主」這一些詞語都會經常在這遊戲中出現，這個又古怪又美麗的世界是竹谷氏為中心的一班美術人員所造成，遊戲的畫面十分完美，而且遊戲的世界觀有很強烈的村田氏風格。







遊戲特點

遊戲的戰鬥系統是以每回合的行動力而作出各項指令，而其玩法則有一點像《SHINING FORCE》。戰鬥的場所是由3D所組成的，遊戲用了高低差的概念混合在戰術之中，如玩者在越高的地方，攻擊力便會越強。在畫面左下角的儀器是可以調節攻擊力的，調節這個儀器亦可將蒸氣機關的溫度平衡，而遊戲中的角色是會隨着特別事件的發生而修得必殺技，在戰鬥的地圖可以作出平面、立體、視點變更和擴大縮小等這些功能。若果移動到一些會發生特別事件的地方，會有特別的ICON出現。



■移動的時候是會計AP的

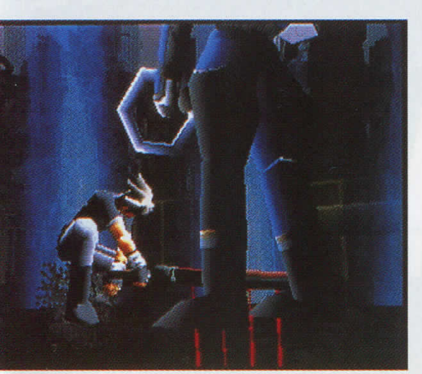

■當沒有AP便不能移動

■期待着會有華麗的必殺技


■戰鬥地圖有上下層之分

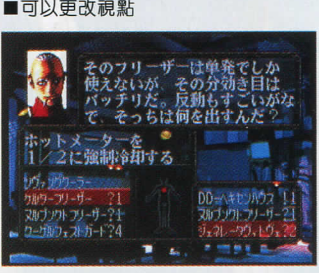

■可以更改視點


■快些解放他們啊





■可以更換裝備和POWER UP




■左下角的計有什麼用呢

人物介紹





是「WACHENRODER」世界內的主角，亦即是玩者本身，為了遵守對妹妹的承諾，便肩負起王國騎士的責任，擁有一流的劍術。



她有一種世人公認的高貴氣質，而她遇到主角及跟主角的關係，暫時仍是一個謎。



這兩個人究竟跟主角有什麼關係呢？而又會對遊戲有什麼影響？若大家有興趣的話，請留意以後的報道。

遊戲內的高水準CG

ADVANCED V.G.2

ヴァリアブル・ジオ（暫稱）

TEXT：KOTARO

FIG	製造商：TGL　發售日：秋季預定　價格：5800日圓
2P MEM	容量：CD-ROM　記憶：BLOCK數未定
	PlayStation

＊以上畫面仍屬開發中

完全原創！超進化的美少女對戰格鬥遊戲再度登場！

V.G.（VARIABLE GEO），由大戶多國籍企業謝華財團所舉辦，每年一度，決定誰是最強女侍應的格鬥大會，優勝者可獲總值十億日元的賞金，因此令很多人慕名來。可是要取得勝利亦不易為，要擊敗連續三年無敗（DEFENDING CHAMPION）優勝者「麗美謝華」，才是此大會的最大挑戰。由日本電腦PC98移植至PlayStation上的美少女對戰格鬥遊戲《ADVANCED V.G.》，雖然推出後反應未如理想，可是其廠商TGL並未因此而氣餒，反而更用心為PlayStation開發其原創續編《ADVANCED V.G.2》（暫稱）。

追加模式

在前作中，遊戲只有得與電腦對戰（當然不少得香艷鏡頭）的NORMAL MODE、以武內優香為主線故事的STORY MODE及供玩者自由對戰的VERSUS MODE三種模式，但本作中則會加入在限定時間內擊倒全角色的競賽模式和供玩者練習各項技巧的PRACTICE MODE，令遊戲性更為豐富。



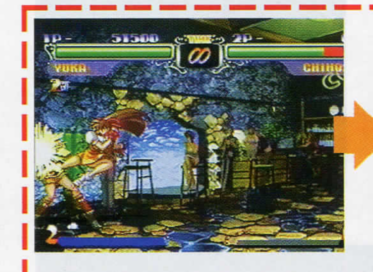
超進化

遊戲基本形式與前作有很大的改變，首先取以消體力作為超必殺技所使用的准則，改為以畫面下方的能量槽主宰超必殺技之使用。至於必殺技，遊戲加入與《VAMPIRE》系列相類的ES（強力必殺技）和EX必殺技（超必殺技）系統，而主系統方面，除了會引入與《STREET FIGHTER EX》頗為相似的SUPER CANCEL系統之外，更會改良前作中的基本系統，加入現時格鬥遊戲的通常系統，如大跳躍、CHAIN COMBO、受身和空中追打等特殊操作，令遊戲流暢度大大增強，保證予玩者一種耳目一新的感覺，絕對令人期待。

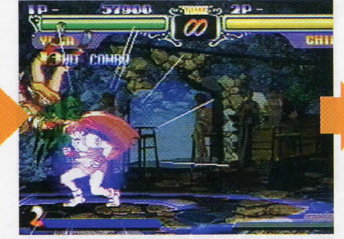




■遊戲新改良效果ZOOM IN-ZOOM OUT







■新改良系統，令連續技聯係得更流暢



新角色登場

御劍 珠緒
本作中的主角，因憧憬武內優香而立志習武，而且所用的技倆亦十分相似。

霧島 恭子
與增田千穗自幼相識，雖然交情並不深，但受千穗祖父所委託帶她回去，因而參加大會。

新生的九位舊角色

增田 千穗
梁瀨 薰
ELIRING
八島 總美
麗美 謝華
武內 優香
楠 真奈美
久保田 潤
結城 綾子





炎之料理人

~COOKING FIGHTER 好

ACT | 製造商：日本一SOFTWARE | 發售日：5月21日
售價：5800日圓 容量：CD-ROM | 記憶：1 BLOCK
MEM | 2P | PlayStation

TEXT：怪傑

追擊味魔王

君臨整個中國料理界的謎之料理人—「味魔王」，現正在被一位為了母親而報仇的廚師—「好（ハオ）」追殺，而他為了阻擋這個人的追殺，便派出了身邊的手下「味四天王」去攔截……

《炎之料理人~COOKING FIGHTER 好》這是一個以料理為題材的新穎ACT遊戲。在遊戲裏的料理對決，玩者需要把走來走去的餸菜材料收集，來烹調一些足以戰勝對手的佳餚。而玩者配合不同的材料、器皿和烹調方法，便可烹調出不同變化的餸菜。



料理對決

對戰的舞台是一個料理競技場。在找尋適合的材料時，對手會在主角的身邊出現，而他不但會奪取主角所需他的材料，更會向正在斬擊材料的主角進行攻擊，令到他受傷未能及時將材料煮成美味的菜餚。而主角亦可以攻擊對手，令其體力減少，而當對手的體力跌至零的時候，便會在暈倒（主角亦都會同樣的暈倒）。當中主角如何運用材料和器皿，以及可不可以引發出材料的味道等，這都是玩者的選擇和實力的表現。以達到最高烹調技術為目標的主角，其結果究竟會是怎樣的呢？





找尋食用材料

在料理競技場裏，玩者需要不斷地收集食用材料。而收集的途中，玩者還要利用手上的菜刀不停地向牠們攻擊，斬他們數下牠們就會暈倒。當牠們暈倒時，主角就可以進行烹調的工作。



烹調技術上的決戰

在烹調材料之前，玩者需要按緊○鍵，和不斷的轉十字鍵，令到好的身邊出現一些烹調方法之提示，例如炒、炸、蒸、湯和包等，而當玩者找到適合烹調食用材料的方法時，就可以放開之前按緊的○掣，這樣一碟美味的菜餚就完成了。



完成後的評價

在料理競技賽內，玩者經過一場食用材料爭奪戰之後，就會到了餸菜評分的時間。材料與烹調方法的配搭是否恰當，餸菜的種類是否重複都是餸菜評分的準則。取得最高評分的廚師，便是這場競賽的優勝者。



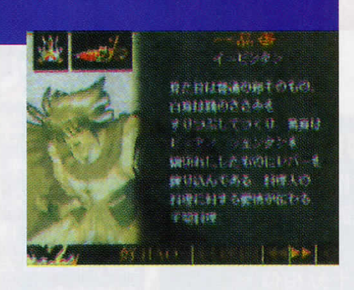
自由式對戰

STORY MODE的人物，皆會在此模式中出場。在食用材料方面，玩者可以從九種材料中揀選一種進行對戰比賽，這樣玩者就可以享受熱血料理ACT遊戲的樂趣啦！



超龍名菜譜

在STORY MODE和對戰MODE所製成的菜式，會全部收錄在料理筆記簿裏，而收藏在這本料理筆記簿的資料，究竟對好研究新款菜式有沒有幫助呢？





可變走攻 GUNBIKE

「GUNBIKE 作戰的開始與結束」報告書

報告員：
情報科G小隊隊員古拉拉_B



FILE01：歷史

2097年7月21日，極大的一次地殼變動，令大氣層出現異常現像。這時開始，被稱為新人類的美池（ミチ）利用超越性的兵力和科技力量，向舊人類發動進攻。為保人類的性命，世界性的一次大規模反攻開始了，名為「ANGERY作戰」。

FILE02：ANGERY

美池的部隊的裝甲有特殊構造，以現時的武器力量是不能給予它任何傷害。有見及此，開始了一個專門應付美池部隊的研究—「ANGERY」力量。ANGERY是在瞬間發出巨大的能量，能將美池部隊所使用的裝甲完全擊破，但必需在高速的狀態下才能使出。為更易使出ANGERY，研究方向決定為「將ANGERY應用於高速交通車輛」，最後定為開發可變形高速電單車—GUNBIKE。

FILE03：GUNBIKE

編號：97式局地自在型自走砲彈「岩梅」IX型

GUNBIKE能作三種型態變化，對應不同的任務及環境而作出選擇

高速型SEED BIKE—MODE：

三個型態中速度最高，能作變型前衝攻擊，但本身沒有攻擊能力，若機體被擊中，駕駛者可能會被吹飛出車外。

裝甲型AROMERD RALLY—MODE：

三個型能中性能屬平均型，可對駕駛者作有限度的保護，操控及裝甲較高速型為佳，也能使用變型前衝攻擊。

裝甲格鬥型（通稱機械人型）ARMORD FIGHTING ROBOT—MODE：

攻擊型，裝甲度三個型中最高，配備有遠距離武器，對大型敵機戰時有利。因同時提供動力予身體各部份，所以不能作長時前衝，否則會出現過熱情況，一時間不能活動。

FILE04：GUNBIKE不同種類的個別性能



PROTO：試作型機體，與專用人造人同時製作，易於操作，配有激光武器，但使用時會使機體過熱，而且速度未達理想



GUNBIKE：正式發展時製品，速度及操作性已作調教，武器火力卻不及試作型。



X：隊長用機體，性能有大幅度的強化，速度，火力，裝甲都是三機之中最佳的，唯一缺點是操作較難。

謎之機體：分為二部份，要由二人駕駛，可合體成威力更強ARMORED FIGHTING ROBOT MODE。

FILE05：GUNBIKE 特攻隊

「ANERGY作戰」的主力部隊，亦是眾部隊中的精英，奉命駕駛GUNBIKE將敵軍破壞。

隊員：

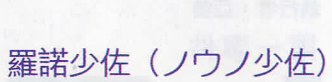
一平（イッペー）

性別：男
年齡：15歲
國藉：日本裔
駕駛機體：紅色GUNBIKE
資料：性格剛烈，「夕團」之頭號車手，愛車是白銀色GUNBIKE，但因失去了兄長「紅披肩」鐵平所以自暴自棄。最後被羅諾少佐引誘而加入「GUNBIKE特攻隊」。特徵是帶有一條紅披肩。



亞美（アミ）

性別：不詳
年齡：不詳
國藉：不詳
駕駛機體：試作型GUNBIKE—PROTO
資料：亞美是夕團屬下G作戰部隊中，「光明寺（コウミョウジ）機構」所製作的「GUNBIKE駕駛專用人造人」之一。「她」是人造人中的第一號試作品，是將美池和舊人類合成而造出的,亦被稱為「POWERED DOLL」。「亞美」是後來羅諾所起的名字。雖然外表是成人，心智仍是在兒童階段，只會遵從羅諾少佐的命令。不時會出現幻覺，原因不明。



羅諾少佐（ノウノ少佐）

性別：男
年齡：20歲
國藉：日本裔
駕駛機體：黑色的GUNBIKE—X
資料：上一代GUNBIKE特攻隊成員於「特號作戰（ト號作戰）」中的唯一生還者。曾有一人擊落五架敵機的戰績紀錄。新GUNBIKE特攻隊隊長，亦是隊中唯一的正規軍人。外面冷酷，但不時會關心隊員。



出發前準備



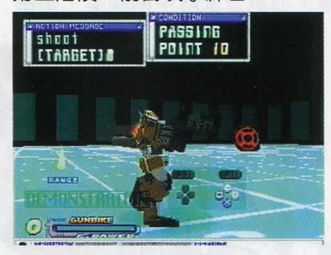
各隊員進入任務前，可以使用基地中的KOUMYOUJI公司研製的「模擬GUNBIKE電腦」，了解一下GUNBIKE的性能和操作

第一階段：變型練習

第二階段：駕駛練習



第三階段：前衝攻擊練習



第四階段：射擊練習



第五階段：物資回收練習



第六階段：模擬實戰

完成練習後，各隊員應能熟練地使用GUNBIKE，另附上模擬系統中沒有記錄之操作。

倒後：RALLY型態停止中，十字鍵按↓時按×鍵

後向DASH：ROBOT型態停止中，十字鍵按↓時按×鍵

跳躍：ROBOT型態中，按○後按×

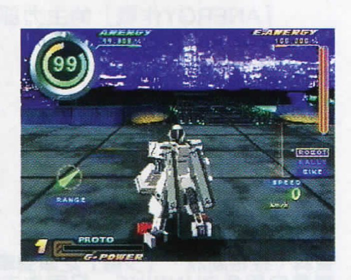


放出BIKE型界限速度：高速行走時，十字鍵按↑

強化變型前速攻擊：高速行走中作前衝變型時，快速地將十字鍵按↓然後按↑（要在G-POWER BAR有儲存能源時才可使用）

GUN ARMS：ROBOT型態中，按下○後按△

GUN WEAPON：ROBTO型態中，快速地將十字鍵按↓然後按↑，再按△（要在G-POWER BAR有儲存能源時才可使用）



註：G-POWER可在擊倒敵機後增加

戰鬥系統

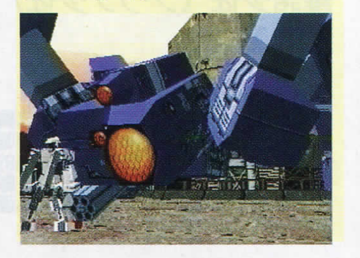
ANERGY當受到攻擊時出現高速流失情況，故在畫面左上方設有ANERGY計（但平常行動時ANERGY也會出現流失），讓駕駛者了解機體可作戰之時間。

下方是G-POWER BAR，右方是速度計及機體模式顯示器。當遇到巨大敵機體時，會即時探測敵方能量，並顯示於右上方的能量計，讓駕駛者選擇適合的攻擊模式。

任務記錄

執行者：亞美

第一事件



進行日期：2097年7月21日

地點：東京區地下都市公路

目標：破壞一台四足可行走型炮台

目標攻擊力推算：中

目標防禦力推算：中

弱點：本體的監察器

作戰策略：敵方弱點被四足升起，不能直接攻擊。方法是將四足撞倒，再向本體攻擊。

第二事件

進行日期：2097年7月28日

地點：地下鐵道

目標：突破地下鐵道之包圍，破壞武裝火車



目標攻擊力推算：高

目標防禦力推算：低

弱點：不能作近距離攻擊

作戰策略：武裝火車共有三個車卡。

尾車卡：從兩側放出對GUNBIKE機雷，中央部份出現真空，可直接攻擊。

中車卡：武器是車卡兩側的兩支導向激光炮，因不能擊中近距離目標，可接近後作前衝變型攻擊。

車頭：一台主炮——光能炮，兩側各一導彈發射器。主炮發射時到兩旁回避，然後再前衝向車身作攻擊。

第三事件

地點：往巨大湖停泊之艦通道

突發事件：出現巨大不明生命體



目標攻擊力推算：高

目標防禦力推算：低

攻擊模式：

一）放出小型飛行機，可擊破。

二）躍上艦橋，放出能量波。

三）我方接近時，高速轉動身體撞擊我方。

作戰策略：因GUNBIKE是為陸上作戰而設，不能攻擊於水中的生命體。當巨大生命體躍上艦橋時，立即施以前衝攻擊。

第四事件

地點：敵方物資存放所

目標：破壞敵防守，敵魅影機體



魅影機體之解說：「性能不明，能作瞬間移動，放出能量束阻礙我方接近」

目標攻擊力推算：極高

目標防禦力推算：極低

作戰策略：因SPEEDBIKE型態防禦力低，不能接近敵方，所以改用ARMORED RALLY型態從邊緣以高速接近，然後作變型前衝攻擊。

突發事件二：

日期：2097年8月18日

關係人員：亞美，羅諾少佐

地點：往敵方球體基地多姆（ドーム）通入口道前

二人發生了戰鬥，亞美出現情緒不穩及失控，不受少佐指揮及將少佐擊倒了。最後亞美一人突破往球體基地。



第五事件

日期：2097年8月18日

地點：往敵方球體基地多姆（ドーム）通入口道中

詳情：往多姆的通道末端，謎之合體GUNBIKE出現，向我方攻擊。

武器：激光束發射器2支，導向性飛行拳頭，衝擊波

目標攻擊力推算：極高

目標防禦力推算：高

作戰策略：因為場地限制對GUNBIKE加速沒有影響，所以採用變型前衝攻擊。



第六事件

地點：多姆基地內部

敵方資料：不詳

結果：不詳

報告完畢

20××年×月×日

GUILTY GEAR

為了自己想得到的結果，捨命一擊即將展開！！

TEXT：MS

FIG MEM

製造商：ARC SYSTEM WORKS　容量：CD-ROM
發售日：5月14日預定　售價：5800日圓

PlayStation

捨命的格鬥大會究竟為了甚麼？

在200年之後的未來，人類已超越科學，取得超自然的力量，魔法文明已揭開序幕。可是在這世界之中，必定擁有相爭的事物。人類為了在戰爭中取得最高的榮譽，利用其他生命來製造稱為「GEAR」的強力生物兵器。一天，在這些GEAR中，一個擁有強力戰鬥力和堅穩意志的JUSTICE出現，他利用全世界的GEAR向人類襲擊。人類唯有組成聖騎士團來應對，經過100年，人類終於成功將之封印。但是5年後，全世界的人類都預料到JUSTICE復活，於是國際聯邦展開世界格鬥大會，集結第2次聖騎士團，現在10位戰士各自為了自己，戰鬥開始。







系統大公開

1 一擊必殺技

這是《GUILTY GEAR》最大的魅力所在——「一擊必殺技」。這技可在一瞬間內分出勝負，只要同時按拳和腳攻擊，就會出現殺界，在畫面出現閃光的一瞬輸入↓↘→+任何攻擊掣，若是成功的話就可完成一擊必殺。

當然這必殺技是有可能回避的，只要被攻擊的一方在閃光的一瞬輸入↓↙←+任何攻擊掣就可以回避，輸入時間必需準確。



◆出現殺界

◆一擊必殺

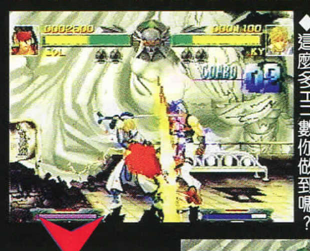
2 DASH & 空中DASH

除了KLIFF和POTEMKIN之外，其他角色均可利用十字掣的→→來作DASH，甚至在空中都可以（KLIFF是可作空中DASH）。另外，若在DASH中按攻擊掣更可使出攻擊。



◆空中DASH

3 GATLING COMBINATION



◆這麼多Hit數你做到嗎？

由於這遊戲可以作通常技取消，而能夠組合成不同的連續技，這系統就是GATLING COMBINATION。最基本的連續技是拳→腳→輕斬→重斬→必殺技，另外還有更多強勁的連續技，這就有待玩者自己發掘。



4 二段跳躍 & HIGH JUMP

這遊戲中，每位角色均可作出二段跳躍和HIGH JUMP。二段跳躍即是在空中再按上掣再多一次跳躍，至於HI JUMP則是按下掣後，立即按上作出來的。



◆HIGH JUMP

5 CHARGE ATTACK

除了部份的角色之外，每位角色都會擁有的技術，這可說是對應角色中的其中一招必殺技，使用時可利用R1來代替攻擊掣，在一定時間不放，令必殺技的LEVEL上升，力量驚人。



◆使出LV 3的必殺技，攻擊力非常驚人

◆最高可升至LEVEL 3

6 DUST ATTACK

當輕斬和重斬同時按下時，就可將對手擊至半空，這時對手是處於無防禦狀態，攻擊那方就可乘這時候作出追打，若是以CHARGE ATTACK追打會使對手的傷害更大。



◆在無防禦之下作出追打

◆將對手擊至半空的DUST ATTACK

7 DEAD ANGLE ATTACK

當擋格着對手的攻擊時，只要迅速輸入必殺技的指令，就會自動取消擋格時的硬直時間，而且更可作出反擊，真是好使好用。



◆這樣豈不是無敵？！



初次公開！！

全角色基本技表

SOL-BADGUY

GUN FRAME	↓↘→+△ OR ○
VOLCANIC VIPER	→↓↘+△ OR ○
空中 VOLCANIC VIPER	在空中→↓↘+△ OR ○
VOLCANIC VIPER CHARGE UP	→↓↘+ R1 不放
BANDIT REVOLVER	↓↘→+×
空中 BANDIT REVOLVER	在空中↓↘→+×
DRAGON INSTALL	↓↙←↓↙←+△
TYRANT RAVE	→↘↓↙←+○

KY KISKE

STUN EDGE	↓↘→+△ OR ○
空中 STUN EDGE	在空中↓↘→+△ OR ○
STUN EDGE CHARGE UP	↓↘→+ R1 不放
VAPOR THRUST	→↓↘+△ OR ○
STUN DIPPER	↓↘→+×
NEEDLE SPIKE	→↘↓↙←+×
RIDE THE LIGHTNING	←↙↓↘→←+○

CHIPP ZANUFF

α .BLADE	↓↘→+□
β .BLADE	→↓↘+□
β .BLADE CHARGE UP	→↓↘+ R1 不放
γ .BLADE	←↙↓↘→+○
穀式轉移	↓↘→+△
穀式迷彩	↓↙←+×
背骨折	在投技時→↘↓↙←→+×
削岩腳	在空中↓+×
萬鬼滅切	↓↘→↓↘→+×

AXL LOW

鎌閃擊	←儲氣→+△
鎌閃曲鎖擊	鎌閃擊中↑+○不放
弁天刈	→↓↘+△
雷影鎖擊	←↙↓↘→+×
怒哭	↓↙←+×
陽舞	→+○
百重鎌燒	↓↘→↘↓+○

KLIFF

HOUKOU GAESHI	↓↘→+□
HOUKOU GAESHI CHARGE UP	↓↘→+ R1 不放
頭蓋碎	↓↙←+△
ZUGAISAI	↓↙←+×
UROKOHAGASHI	△連打
先之先	←←
地獄突	在「先之先」中□
BAKAMON！	L1
SOUL SURVIVOR	←→←↙↓↘→+○

MAY

AQUA ROLLING	↓↘→+△
AQUA ROLLING CHARGE UP	↓↘→+ R1 不放
RESTIVE ROLLING	→↓↘+△
RESTIVE ROLLING方向轉換	RESTIVE ROLLING中，任何方向掣+△
MIST FINER	↓↙←+△
SOYOSOYO MIST FINER	MIST FINER中，△連打
OVER HEAD KISS	在投技時←↙↓↘→+×
MAY DYNAMIC	←→↘↓↙←+○

MILLIA RAGE

LIVING LANCER	↓↘→+△
LIVING LANCER CHARGE UP	→↓↘→+ R1 不放
LIVING LANCER II	↓↙←+△
HUNGRY BEE	LIVING LANCER在空中時，任何一方+△
CONDEMM TOP	→↓↘+△
LUST SHAKER	△連打
ZENEN	↓↙←+×
特殊能力	空中兩次 DASH
IRON MAIDEN	↓↘→↓↘→+○

POTEMKIN

P.BUSTER	→↘↓↙←→+□
NITRO HOOK	←↙↓↘→+□
MEGA FIST（前）	↓↘→+□
MEGA FIST（後）	↓↙←+□
GRAVITON STAMP	→↓↘+□
GRAVITON STAMP CHARGE UP	→↓↘+ R1 不放
投技	使用投技時→+×
GIGANTIC PISTON	→↘↓↙←+○

ZATO-1

DRANKER SHADE	↓↙←+× OR □
CLIMB DARKNESS	←↙↓↘→+○後○・△・□
INVITE HELL	↓↓+△ OR ○
INVITE HELL CHARGE UP	↓↓+ R1 不放
YAMI KAKATO	→+×
BREAK THE LAW	→↘↓↙←+△
DARK SENTINEL	←↙↓↘→↘↓↙←+○

Dr.BALDHEAD

槍點遠心亂舞	↓↘→+□後←→…
槍點遠心亂舞～着地	↓
槍點遠心亂舞～前進	→→（←←）
槍點遠心亂舞～特殊攻擊	□ OR ×
MEGA GIRI	→↓↘+△
GOING MY WAY	↓↙←+△
RERERE NO TSUKI	←↙↓↘→+○
叫回來的 RERERE NO TSUKI	在 RERERE NO TSUKI中←→
MAD OPERATION	在投技時按↓↘→↘↓↙←+○





TEXT：J.J

製造商：TGL　發售日：4月23日
價格：5800日圓　容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK

SRPG　MEM　PlayStation

天使同盟

遊戲初期登場的裝備數值一覽表

引擎

道具名稱	分類	性質	HP	EN	RES	MOV	CRY	WHT	解說
GR95	動力部件	引擎	51	5	10	12	650	210	適合敏捷移動的高出力引擎
GR120	動力部件	引擎	57	10	20	15	800	230	適合敏捷移動的高出力引擎
GR140	動力部件	引擎	65	15	25	18	950	250	適合敏捷移動的高出力引擎
WF80	動力部件	引擎	40	10	15	8	550	70	輸出穩定及有高運動性的引擎
WF100	動力部件	引擎	45	15	26	10	650	180	輸出穩定及有高運動性的引擎
BS165	動力部件	引擎	67	6	15	8	1100	250	擁有高負載力的引擎
BR110	動力部件	引擎	80	5	5	5	750	180	部份零件使用了 OHC 合金的強力引擎
BR140	動力部件	引擎	95	10	10	6	950	210	部份零件使用了 OHC 合金的強力引擎

動力配件

道具名稱	分類	性質	HP	EN	RES	MOV	CRY 無無無	WHT	解說
WF トライバ1	動力部件	動力 OP	-3	0	10	0	0 無無無無無	140	可強化運動性的動力輔助裝置
WF トライバ2	動力部件	動力 OP	-6	0	15	0	0 無無無無無	180	可強化運動性的動力輔助裝置
BS トライバ1	動力部件	動力 OP	5	0	0	0	450無無無無	180	可強化負載上限的動力輔助裝置
BS トライバ2	動力部件	動力 OP	5	0	-5	0	700無無無無	210	可強化負載上限的動力輔助裝置
GR トライバ1	動力部件	動力 OP	0	0	0	6	0 無無無無無	100	能強化機體速度的裝置
GR トライバ2	動力部件	動力 OP	-10	0	0	15	0 無無無無無	180	能強化機體速度的裝置
BR トライバ1	動力部件	動力 OP	15	0	0	0	0 無無無無無	180	能提高耐久性應付激戰
シグマ43年型	動力部件	動力 OP	50	45	-80	18	0 無無無無無	140	舊世代的動力配件
G スペシャル	動力部件	動力 OP	-40	-30	90	-10	0 無無無無無	60	擁有極強反應值的動力配件
冷卻ファン	動力部件	動力 OP	0	1	10	0	500無無無無	110	減低引擎的負擔以提高負載量
リニアドライバ	動力部件	動力 OP	0	5	0	0	0 無無無無無	350	舊式電力輔助裝置

裝甲

道具名稱	分類	性質	DEF	AP	裝甲屬性	WHT	解說
MTL20	裝甲部件	主裝甲	15	120	爆弱	560	重型鋼鐵製裝甲
MTL35	裝甲部件	主裝甲	40	225	爆弱	700	重型鋼鐵製裝甲
PSC20	裝甲部件	主裝甲	15	80	爆弱 / 光弱	280	塑膠製的輕型裝甲
PSC35	裝甲部件	主裝甲	30	165	爆弱 / 光弱	420	塑膠製的輕型裝甲
VX20	裝甲部件	主裝甲	15	150	光弱	560	擁有高耐久性的次世代鋼鐵裝甲
アップリケ	裝甲部件	主裝甲	10	50		210	外號「人有我有裝甲」
チェーンアーマー	裝甲 OP	裝甲 OP	15		砲強	560	以網狀裝甲降低砲彈的衝擊
傾斜裝甲板	裝甲 OP	裝甲 OP	20		銃強	630	以斜向的裝甲令槍彈失去貫通力
R.A. アーマー	裝甲 OP	裝甲 OP	25		砲強 / 爆弱	700	利用裝甲內的炸藥抵消敵砲火威力
中古プレート	裝甲 OP	裝甲 OP	10			490	訓練時所用的生銹裝甲板
アレス V	裝甲 OP	裝甲 OP	30		光弱	700	高性能裝甲板
アレス VX	裝甲 OP	裝甲 OP	40		光弱	910	高性能裝甲板

武裝部件

道具名稱	分類	性質	POW	HIT	SHT	WHT	解說
WP-A1 アーム	武裝部件	武裝	5	2	-3	500	內藏馬達的格鬥型武器控制機械臂
WP-A2 アーム	武裝部件	武裝	10	3	-3	660	內藏馬達的格鬥型武器控制機械臂
WP-X1 アーム	武裝部件	武裝	4	3	-1	620	內藏馬達的格鬥型武器控制機械臂
WD-X1 アーム	武裝部件	武裝	1	8	2	560	擁有精密近接攻擊能力的武器控制機械臂
WI-A3 アーム	武裝部件	武裝	-8	2	10	770	降低火力令命中率提高的武器控制機械臂
WI-X1 アーム	武裝部件	武裝	-2	3	5	580	降低火力令命中率提高的武器控制機械臂
マグ 100	武裝部件	武裝	3	0	-1	150	能提高近接攻擊力的力量型手環
マグ 120	武裝部件	武裝	6	0	-1	180	能提高近接攻擊力的力量型手環
オルガ照準機	武裝部件	武裝	0	2	3	280	能提高命中率的測距器
ガストール照準機	武裝部件	武裝	0	2	5	320	擁有高命中率的瞄準器
マンガリウム MT	武裝部件	武裝	5	1	1	210	最新型武裝配件
ソロバン	武裝部件	武裝	0	0	5	250	手動彈道計算裝置
ソル	武裝部件	武裝	3	1	1	630	舊式武裝配件
V アーム	武裝部件	武裝	5	3	3	700	性能平均的高性能機械臂



特殊配件

道具名稱	分類	性質	HP	EN	POW	HIT	CRY	WHT	
01モーター	動力＆武裝	特殊OP	50	-5	6	-5	500	70	強力引擎，可於動力或武裝部份裝備
PDR	動力＆武裝	特殊OP	80	0	8	0	0	320	攻擊與動力的輔助裝備
BTR	動力＆武裝	特殊OP	20	5	12	0	0	320	攻擊與動力的輔助裝備
CVR	動力＆武裝	特殊OP	10	8	5	8	0	320	攻擊與動力的輔助裝備
水銀電池	動力＆武裝	特殊OP	10	5	5	0	0	70	追加電力
硫酸電池	動力＆武裝	特殊OP	10	10	8	0	0	140	追加電力

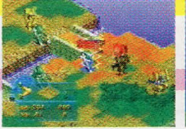
近接＆內藏火器

道具名稱	分類	性質	POW	射程	裝彈口	SHT	HIT	WHT	解說
パルチザン	近接武器	近接武器	8				20	630	高命中率的長矛兵器
LC1	近接武器	近接武器	16				20	700	高命中率的長矛兵器
BNグラディウス	近接武器	近接武器	12				10	560	強破壞力的銃劍兵器
KNL-1	近接武器	近接武器	10				18	560	能提高近接戰破壞力的兵器
MG-14	內藏火器	內藏火器		2~3	2	10		280	近距離機關槍
WM-C1	內藏火器	內藏火器		2~3	2	8		280	近距離機關槍
MG-15R	內藏火器	內藏火器		2~4	3	12		350	近距離機關槍
WR-D2	內藏火器	內藏火器		2~4	3	12		350	近距離機關槍
ラハブ120W	內藏火器	內藏火器		1~3	2	-8		1000	飛彈發射器
VAJET20	內藏火器	內藏火器		2~5	3	1		320	基加頓砲
VAJET15R	內藏火器	內藏火器		2~6	1	-1		280	改良型基加頓砲
VAJET16	內藏火器	內藏火器		2~5	2	2		280	基加頓砲
TUPN	內藏火器	內藏火器		2~6	2	-1		420	多用途內藏火器

序章故事介紹PART 2

STAGE 03 男之遊戲







這一版的圖版分為敵我兩部份，我方的目標是走到敵陣那方的木箱旁邊，但若被敵人走近我方的木箱便會馬上輸掉（裏面放了主角們這天的晚飯……）。

戰鬥開始後，首先應保持守勢，準備迎接經中央石橋走過來的數台綠色敵機，這種敵人的特性是攻擊範圍很大，移動時要謹記最少要和同伴相距3格，否則敵人便能同時攻擊我方兩台機體。

守在敵方木箱旁邊的，是三台戰鬥力超強的黃色敵機，它的裝甲很硬，但近接戰或遠射的威力都很大，各位應將它們逐一引離其守備範圍，然後從兩旁改以攻擊型的GEAR進攻；若不小心將三台全引了下來的話，則可嘗試改用移動型GEAR然後全速前往木箱旁邊過版算數。

STAGE 04 難以致信！！



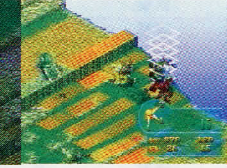


最初斯路巴隊長解釋這版的任務時，是表示因政府會在下星期來視察位於第2演習場的廢置貯水槽，所以希望主角等人前往處理位於那裏的過期地雷，但當進入圖版後，卻突然發現斯路巴的專用機連同四台敵機一起出現考驗主角們的應變能力；斯路巴的實力，各位大概可從這一版之中體驗到，雖然他那專用機的HP只比一般機體稍高，但他的迴避能力之高，相信我方暫時是沒有人能夠擊中他的……

由於敵人全是站在高台之上，不單是近接系攻擊，就連機槍型火砲也是不可能射往高台範圍的，所以應在整備畫面時先改為裝備迫擊砲之類的武器，若然是沒辦法裝備迫擊砲的，便可專心替同伴提高攻擊力。

這一版只要我方被擊落至剩下兩機時便會自動結束……當斯路巴前往向索特院長作報告時，得知政府剛通知騎士團，今後不會再進行經濟上的支援，主角們將會是這裏的最後一批學生……

STAGE 05 登上斜坡的並非只有你一個人



這一版是和伊雲姆帝國的軍部進行模擬戰鬥，也是遊戲中第一次指定要在有限的回合數內完成的版面。

這場戰鬥的最大難關，是一開始時出現在我軍兩旁的兩台戰車，它們擁有長達7格的射程，加上其攻擊範圍是十字形的，所以實際上可視為有8格的攻擊範圍；要戰勝它們的方法只有一個——那就是先集中全軍火力攻向其中一機（右方的較為理想），並移離另一台的攻擊範圍，這樣才能在最少的損傷下擊倒這兩台傢伙，但這並不代表危機已經過去，因為那種綠色的敵人在這一版登場時，攻擊力提高了不少，各位應盡量利用從兩側攻擊的方法提高殺傷力；最後要對付的是一台淺綠色的首領式機體，他的特點是各方面都有平均以上的實力，但只要各位能保住約四名同伴向他挑戰的話，應該是足以取勝的。

戰鬥結束後，政府派了人前來游說索特院長，希望他答應將騎士團交給軍部管轄，但索特因為不太認同軍部的處事手法而拒絕了。



KLAYMEN KLAYMEN 救救泥膠城

AVG | 製造商：Riverhillsoft | 發售日：發售中(4月23日)
售價：358港元 | 容量：CD-ROM | 記憶：1 BLOCK

MEM | PlayStation

TEXT：怪傑

謎之世界初次登場！

PUZZLE畫面



一個由電腦版移植PlayStation的《KLAYMEN KLAYMEN救救泥膠城》終於推出了(筆者曾經在69期遊戲誌中介紹過其遊戲)。在遊戲內的人物和遊戲背景都是由泥膠所做出來的，而製作它們的是一班曾經負責製作《A Close Shave》(港譯：超級無敵掌門狗)的工作人員。遊戲的操作方法非常簡單，在PUZZLE畫面裏，玩者只要利用由泥膠製成的游標和○掣，就可以控制主角—珂雷曼的一切行動，而移動畫面裏，玩者只要按下畫面中出現的方向泥膠箭咀，主角便會進行移動。

移動畫面



遊戲流程

珂雷曼之家

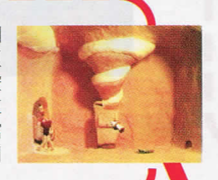
這個地方是整個遊戲的開端。開始時，主角—珂雷曼就已經睡在地上(玩者只要利用游標，便可令他睡醒)。當珂雷曼睡醒時，他便拉下三次畫面左面中的操控桿，令到門口上的鎚子不斷敲打門子，弄至門子被打出。走出門口之後，他便沿着樓梯爬到下一層。在信箱裏，找到一封由威廉送來的信(之後玩者就可以按口掣閱讀解決謎題的辦法)。跟着珂雷曼便爬回大門的地方，他將一株捕蠅草推到一條垂下來較長的吊環下方，之後他就拉下那條吊環，大門便會打開了。





海螺洞之門

在洞裏有一道由三個不同顏色(橙、藍、白)鎖鎖著的門，珂雷曼只要按下在管樂器之家(橙)、紅色的車(白)和歷史資料館(藍)中的解除鎖，那道門便會打開。



?

管樂器之家

在進入管樂器之家前，珂雷曼為了解開進門之謎，他就踏了一下地下的按鈕，而水龍頭便會流出水來(那些水是需要開啟水源開關掣才會有的)。在這時候，珂雷曼拿了一個在歷史資料館裏拾到的水杯出來裝水，然後他將那些開水倒進口裏，跟着他又將那些藏在口裏的水吐至門口旁的圓筒之內，而令到那圓筒所發出的聲音和門上的一樣，最後那道門亦因而打開。

進入管樂器之家後，他便走到房間的盡頭，在那裏又發現黏土板和播影機，而他亦急不及待拾起黏土板放進播影機之中，跟着就爬上了一條由針刺所組成的樓梯(這條樓梯是需要關閉歷史資料館中的針刺閘才會出現)到達頂層。到了頂層，珂雷曼今次亦拾起了當中的黏土板，和按下一個橙色按鈕(這個是解除海螺穴之門上的橙色鎖)，當拉下那條房中的繩子，就會有一隻昆蟲從天而降，而牠的口水弄到珂雷曼全身黏黏的。







歷史資料館

進入這個資料館之後，珂雷曼便拾起畫面中的黏土板，而且他亦解決了門口旁的拼圖板，跟着他便進入了房間中。在房間裏，他發現一部可以播放黏土板內片段的播影機，他亦將黏土板放進去，跟着下來他便拉起右面的門子，進入其中。

珂雷曼發現這是一個又大又黑的房間之後，他便按下牆上的燈掣，令到整個房間的重拾光明，在這裏原來有一幅很大的浮雕。走到另一面，他首先發現在地上有一個水杯，而其次在房間的盡頭他又發現一塊黏土板，當然他會全部拾去。回到拾水杯的地方，珂雷曼就按下針刺閘開關掣，進入其中，升降台便會隨隨落下，在這裏(如果沒有按下燈掣，這裏的牆壁就會出現三個螢光的符號)他按下了當中的一個藍色按鈕(這個是解除海螺穴之門上的藍色鎖)和拉下操控桿(這可以看到一段大砲射向大怪獸的片段)。







火藥庫

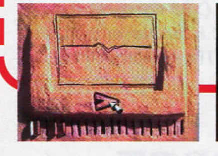
當珂雷曼進入火藥庫時，他便看到房中有一塊黏土板、一個像似珂雷曼的公仔和擺滿炸彈和圓柱體的架子。當他拾起黏土板後，他便開始砌出一個全身都是炸彈的珂雷曼公仔。當被怪物襲擊之時，珂雷曼會拾起怪物弄掉的火柴枝，而他會燃點那公仔的藥引，推給怪物吃掉，最後怪物就被炸至粉身碎骨。





水源開關掣

珂雷曼打開了埋藏在牆壁裏的門之後，就會發現一個像似三角龍頭骸骨的水龍頭，而按下下面的按鈕，水龍頭便會不斷流出開水。





蘑菇樹

珂雷曼看到蘑菇樹後，便急急摘下在蘑菇樹上還未熟透的果實，之後就將剛摘下的放進口裏去，最後他才發覺有點不對勁。



紅色的車

這個地方的出現是需要在打倒在音樂盒那處出現的怪物。在這裏，珂雷曼會駕駛一架紅色的車會駛至下方。在下方，他會沿着軌道不斷地繞圈，直至到達畫面中的白色按鈕(這個是解除海螺穴之門上的白色鎖)，而他亦將其按下。





音樂盒

珂雷曼走到山谷的盡頭之後，就看到有一個綠色的箱子在石柱之上，而充滿好奇心的珂雷曼當然會第一時間拿起它來研究啦，最後他發現這原來是一個手動音樂盒，當他正在陶醉於音樂盒所發出來的音樂之時，音樂盒突然壞掉了，而在他失意的時侯，盡頭的牆壁忽然出現一隻綠色的怪物襲擊主角，而珂雷曼亦立刻逃走，最後他會走進火藥庫裏。





黏土板的秘密

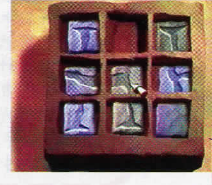
當黏土板放進播影機之後，玩者就可以看到一段交代泥膠城的由來和建成泥膠城後至遊戲開始時的故事發展等片段，而每一張黏土板都是其中的一部份。



解謎之道

I. 拼圖板

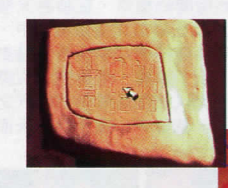
這是一塊由9個方格組成的拼圖板，玩者需要不斷地移動當中的拼圖，而令到這塊拼圖板形成一個H字。

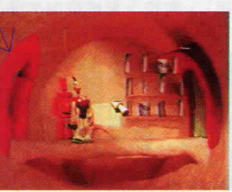




II. 砌砌炸彈人

玩者需要利用游標令到架子上的炸彈全部裝在珂雷曼公仔身上。每次玩者只需要將游標移至炸彈的位置，之後便不斷地按決定掣，直至炸彈能夠裝在公仔身上為止，而每個炸彈都是這樣做便可以。







BRAVE PROVE

請神聖水晶 賜我力量！

TEXT：古拉拉_B

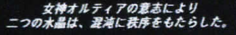


ARPG 發售日：發售中 發行商：DATA WEST
價格：6800日圓
MEM PlayStation

序章



世界之初，混沌一片，這全都是女神奧蒂雅（オルティア）所造的。她手中有兩個物件——一個小光球，即是日後代表着生命繁榮的白水晶，和因光球出現而產生的一個影子，即是代表着人類發展，日後的黑水晶。後來女神奧蒂雅將二者合而為一，在兩種力量平衡的狀態下，萬事萬物開始誕生，成為了現在的世界——美魯法拉（メルファーラ）



世界中的人們，都希望得到黑水晶這傳說之中的寶物，而在法古（ファング）的山寨中，盜賊的首領，亦即是斯娜（シーナ）的父親就是這樣的人。





法古長年累月的派部下去尋找取得黑水晶的線索，某天，終於有回音。

「首領，發現了黑水晶的所在，就是和古文通道有關的！」探子回報。

「太好了！」法古即時命令所有人員到作戰室商討。

「去通知其他人吧！」亞魯斯（アルス）説。「好吧」斯娜應道。於是二人便到寨內通知其他人收到有關黑水晶的消息的事。當到達會議場地，斯娜父親決定派她出發到火山調查古文通道的事，因為她是寨中使劍的高手，但此舉令眾人都感到十分驚訝。不過事實的確如此，斯娜也接受了這個命令。



到了晚上，亞魯斯始終不放心斯娜一人去調查，不自覺的到了窗台沉思，突然斯娜來到，她像要告訴亞魯斯一些要事似的……

「沒問題啊！可以擔當這任務有餘，放心吧！」斯娜先開口，但亞魯斯始終都是沉默。

「和你分開，真的有點感覺不自在……嗯，晚了，亞魯斯，晚安！」

不過她始終沒有說出心底話，最後還是紅着臉跑開了。亞魯斯為不明究竟，便走到斯娜的房間去看看。亞魯斯見她對着鏡子喃喃自語，還在説着自己的名字，直至斯娜發現他的存在……

「你在這……這裏幹什麼？……那……那……我沒有什麼啊！晚安！」

翌日，寨中各人都來送行。

「謝謝大家！我會努力的！」斯娜高興地道，看似忘了昨晚的事。

在送行隊伍的末端，站着一個若有所失的人——亞魯斯。他不放心斯娜獨自去冒險，決定隨着她出發。因為聽聞往火山的通道有石頭阻着，於是亞魯斯便四處打聽通過方法，最後在寨西邊的一個山洞中找到一雙力量手套（パワーグローブ），推開了石頭。



經過充滿怪獸伏擊的山路，亞魯斯終於來到火山的中央，原來裏面別有洞天——一個天然水晶洞。來到洞的盡頭，斯娜已經站在黑白色的世界水晶之前：「亞魯斯，你來了。你看，這水晶……」話未畢，斯娜已經伸手去觸摸那巨大的水晶。突然一把聲音警告：「不可觸摸！」二人猶豫了半刻，斯娜沒有理會警告，再次接近水晶。那聲音怒道：「你已觸怒了女神奧蒂雅，你們要接受懲罰！」



一隻赤紅色的火魔神從白水晶走出來，並一下便將斯娜擊暈了。

亞魯斯即時提起武器還擊，可惜完全擊中的不是本體。亞魯斯想起那魔神是從白水晶中走出來的，於是便向水晶進攻。一番苦戰之後，終於打破了白水晶，魔神也同時被消滅了。亞魯斯即時將斯娜扶起，想立即帶她離開，料不到一把溫柔的聲音響起了。



「謝謝你們，是時候回禮給你們了。」一個身穿長袍的精靈站了在水晶之上。





「我叫布利留特(プレリュード)，是黑水晶的守護精靈。」還帶着一個親切的微笑。

「請收下我的禮物吧……」一個黑球在布利留特身前浮起，斯娜突然感到有危險，便即時飛身撲向亞魯斯，那個黑球打在斯娜身上。

「斯娜！！！！！！！！」亞魯斯大叫。

昏睡了的斯娜身體走出了一個光球，飛向布利留特。

「嗯嗯，很好，很舒服，是充滿愛和希望的光呢！」布利留特滿足地說，他輕輕轉身，正要離去前，說了一句：「不過，還未夠。」

亞魯斯看着昏了的斯娜和破碎了的水晶，一時間變得六神無主。突然又來了一隻精靈大吵大嚷：「發生什麼事？！那是掌管「光」的白水晶嗎？！我是奉了命去守護白水晶的，怎麼會變成這樣？！黑水晶和白水晶本來是在平衡況態的，現在……現在平衡被破壞了！」



那精靈終於發現亞魯斯的存在。「你是什麼人？你知不知道你闖下彌天大禍了？！」又看看倒在地上的斯娜，說「先回去吧！」



回到山寨，眾人看着斯娜痛苦的樣子都束手無策。待眾人離去後，那精靈又從沒精打彩的亞魯斯身上走出來，說：「我叫菲利亞(フェーリア)，是掌管火的精靈，看來她的「心之光」被奪走了，唯有令黑白兩顆水晶回復平衡況態才可以救回她。」亞魯斯仍在垂下頭。「喂喂！你聽到我在說什麼嗎？要救她，就要集合其餘三個白水晶精靈的力量才可以將平衡回復，來吧！」

「這人真的可靠嗎？」菲利亞喃喃地說。

於是亞魯斯漫長的冒險展開了……

冒險

遊戲會以2D形式展開，途中玩者會遇到不同的人物和怪物，也會和四個掌管世界的風、火、水和土的精靈為伴，將黑暗水晶再次封印。遊戲的系統在之前已為各位簡介了一次(詳情請看《遊戲誌》第71期)，但因為這次是完成版本的關係，系統有部份改變了，現在就為各位介紹一下不同之處。



精靈

隨着玩者的冒險，同伴精靈的數目是會增加的。除了玩者有等級提升，每個精靈也會有，方法是取得各自屬性的水晶碎片，例如紅色的火屬性碎片，每取得同一屬性的碎片兩塊，便可以提升一級，最高是五級。當玩者選用了某一個精靈時，他們會附在武器上，令武器帶有屬性，玩者可以利用敵人的弱點，來選用不同的精靈。

武器、道具

玩者使用的武器是劍，除了可以利用精靈來增加威力之外，



還可以利用魔礦石(まこうせき)來強化武器。魔礦石可以在山洞、版圖上或擊倒敵人後取得，使用時必須先找到刀匠。最初玩者會在山寨的道具店找到他，但是後來當玩者回到山寨後，他就不知所蹤了，於是找尋刀匠，就成為了冒險的一部份了(找不到對故事發展也沒有影響的)。

道具可以買入或在版圖上取得，有時擊倒敵人後也會留下一些珍貴的道具。留意道具中有兩種是比較重要的，一種是炸彈，另外一種是爆炸箭。這兩種道具除了可用作攻擊敵人之外，還可以炸開某些脆弱的薄牆。當玩者被困時或者能夠「炸出血路」，所以要好好利用和好好珍惜。

連續技

使用方法和上次介紹的大致相同，但是要補充一點，在連續攻擊時有斬(按○)和刺(按方向鍵其中一方＋○)。組合方法總共超過六十個以上，由3HIT至5HIT不等，以下是一些簡單的連續技。

3HIT：斬→斬→斬 (連按三次○)
4HIT：斬→刺→斬
5HIT：斬→斬→刺→斬

註：在連續技中，刺是會多於1HIT的，視乎敵人的位置而定。另外，在連續技中，是可以使用屬性特技的。

屬性特技

精靈加入為同伴之後便可使用，名稱可以按□叫出MENU後慢慢看。發動屬性特技仍是用△，但方法和之前介紹過的有所出入，現在補充一下。

假設玩者上方有敵人，使用方法是：

技	平常使用	配合連續技使用
1)	↑↑＋△	↑＋△
2)	↑←↓→↑＋△	無
3)	△＋△	△＋△
4)	↓↑＋△	↓＋△

註：敵人所在的方向不同，便對應所在方向按鍵，如在下方，便將↑改為下，第二招除外。

雖然使用方法一樣，但是效果會有不同。例如第二招，若使用火精靈屬性，便會在身邊出現一個火圈，但使用水屬性精靈時，會改為在敵人頭上落上冰柱。而精靈升級後，威力也會提升。





DEATHTRAP DUNGEON

ACT
MEM

發售日：發售中
發行商：EIDOS

PlayStation

TEXT：古拉拉_B

前言

你怕一個人嗎？這個城卻要你一個人去冒險。
這是一個以暢銷小說為藍本的第三身視點遊戲。

故事

在某個世紀，曾有一個名叫FANG的國家，那裏的人民生活十分安穩富足。突然某天出現了一條邪惡的巨龍，牠擁有強大的力量，一時間無人能反抗。之後牠命令FANG的人民為牠造一所地下迷城作居住。傳說裏面有無數的寶藏，若能到達迷城中心，將譽為萬獸之中最強的巨龍消滅，所有的一批鉅額的寶藏便能據為己有。但通往地下迷城中心的路，內有着無數的危機等待着冒險者們—惡魔、巫師、怪物、巨大化的昆蟲、半人半獸的生物、不死的骷髏、瘋狂的戰士及史前暴龍等等，還有大大小小的陷阱、謎題和機關。雖然是這麼危險，仍有為數不少人被那巨大寶藏的魔力所吸引而踏入了迷城中，不過至今仍無回音……

不過若冒險者們能找到迷城裏收藏着的威力強大的武器—魔法、投火器、戰錘、附有魔力的寶劍等等，或能留一個全屍……

今天又有兩個冒險者要到迷城了，唉……



遊戲



目的是順利通過往地下迷城中心的通道，途中要消滅所有出現的怪物，有時還要動動腦根解開一些謎題才能前進。途中玩者會取得一些提示如何解開謎題，也會取得一些武器及道具作輔助開始之前，玩者可從OPTIION中自己更改各個鍵的用途及設定音效，然後從男女主角二人之中選一人出發。每關開始之前，都會有那一關的簡介。

角色



男主角——CHAINDOG

力量型戰士，一身的鎧甲和寶劍是他的同伴。能一刀便將怪物分成兩斷。但行動力就不及女主角。

女主角——RED LOTUS

暗殺者一名，一身緊身衣有不少男性垂青，但性格狠毒的她喜愛獨自行動。動作敏捷。

操作

↑↓	向前、後行
←→	向左、右轉
□	開門、開動機關
△	跳躍，若要爬上牆壁，也可以按△
×	攻擊，連續按下，可以使出連續攻擊
○	向前跑（當按下後不用按↑角色也會向前跑）
L1	使用道具或魔法
L2	慢步
R1	防禦
R2	360度轉動視點，但角色會留在原地
SELECT	叫出道具表

武器

劍	基本武器，按×可使用，配合方向鍵可以使用特殊攻擊。
投火器	彈藥數有限，但可一擊殺敵。
VEMON SWORD	威力較普通的劍大。
戰錘	攻擊範圍及威力均很大，但動作慢而且不能反手向後方攻擊。





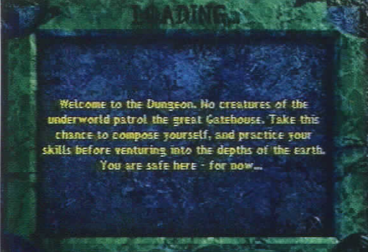
版面簡介

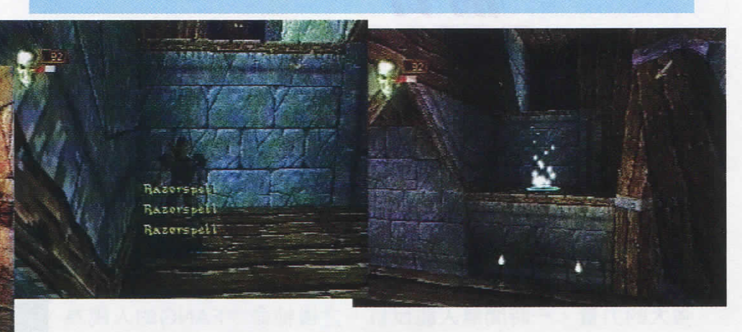
第一版

是練習版，當玩者踏入後，門會自動關上。牆上的噴火孔可以不理，只須不停向前跑便可以，在門前有一個機關，但不用心急開啟，因為牆壁凸出的位置可以爬上去，那裏會拿到兩個RAZOR SPELL，走到盡頭有另外一個機關，開動後對面牆壁上會出現一個魔法陣。回到剛爬上來的位置，用跑加上跳躍過對面的牆便可以取得兩個FIRE SPELL。到達剛才出現的魔法陣，踏上魔法陣便可以取得另一個FIRE SPELL，之後便可以離開。

道具

紫色的瓶	回復體力
綠色的瓶	解毒
FIRE SPELL	放出火球
RAZOR SPELL	放出能量球
WAR PIG	是一隻背負炸藥的豬，會自動走向敵人，一定時間後爆炸
ARC OF POWER	增加攻擊力
炸彈	向前投出，一定時間後會爆炸





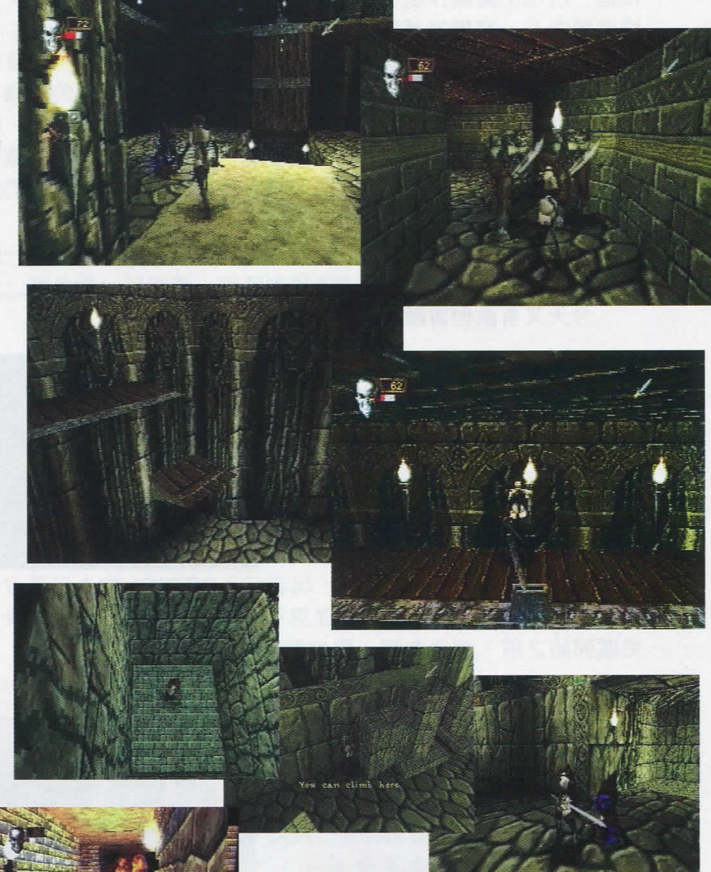
第二版

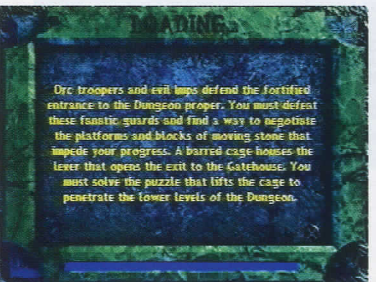
目的是打開鐵籠，開動其中的機關。首先玩者要調查牆壁上的火把，眼前的門便會打開。要小心這時出現的ORGS。消滅全部ORGS之後會取得一條鑰匙，可以打開其餘的門。站在剛才進入的門口，左邊的門後有兩隻小妖，消滅後通往地下的鐵閘便會打開，下面兩隻ORGS，應先消滅，然後開動牆上的機關，這會打開通向正確的門。若沒有打開機關便進入，開動把手時便會被火燒死。開動了正確的機關後，便可以乘搭向上的電梯，開動打開鐵籠的把手和取得力量之印便可離開。

通往另外一個門口，打開向上升的機關。這裏會出現兩隻小妖，玩者可先打開機關到上面拿兩個FIRE SPELL，但要小心跳過石板。向前行牆上會有一個箭咀，在那裏爬上去，將兩隻小妖消滅後便可開動機關將下面的ORGS炸死，地台隨之會升起。到達地下後，留意這條通道的ORGS是不用殺死的，後面出現的火球會炸死牠。打開牆上的機關後折回剛才的方向，右邊牆上會再出現一個機關，再開動它後，便可以通往啟動鐵籠的機關了，還可以取得三個回復藥。

從原路回去，途中會出現一隻ORGS，到達鐵籠時也會出現一隻。開動了鐵籠中的機關後，會出現一度新的門和SAVE POINT。門後有一支火炮，但進入了之會出現三隻小妖。

爬上移動的石柱後，前方會有一個消毒藥，之後開動電梯的機關時，會跌下兩者蜘蛛，牠們會使角色中毒，所以還是不要打，儘快開動電梯罷了。電梯到達最頂層之後，有一些移動石板，玩者只要等它們移到來，一塊一塊的走過便可以。到達最高層的門口時，會出現兩隻ORGS，要小心被牠們推下去（會即死的），踏上門後的魔法陣便可過關。









Text：積奇

ARPG
MEM
製造商：COMPILE 發售日：4月2日
售價：5800日圓
SEGA SATURN

真正的冒險要開始啦！
在迷宮中冒險要注意的事項

移動方面

地圖的活用

遊戲進行時，畫面的左下方會有一個細小的地圖顯示，而地圖上的顏色「點」便是關鍵所在。除了知道道具的位置外，就連敵人的座標也有顯示啊！



白色閃動點…主角
黃色閃動點…同伴
紅色點…敵人
黃色點…友善的敵人
綠色點…道具
藍色點…出入口
紫色點…魔法陣

斜移動的重要性

由於這遊戲是採用回合制，主角每作出一個行動，敵人也會作出一個行動的。因此斜移動便十分重要，因為普通的移動「縱→橫」是當作2個Turn的，而斜移動只是當作1個Turn，所以靈活運用便十分重要。



■覺得斜移動困難的人，大可按着R來移動。

要注意DASH啊！

雖然按着B鍵可作快速移動，但是多用還是會發生危險的。除了對由背後來的敵人反應慢外，也很容易踏上迷宮內的陷阱啊！



■看，因走得太快的關係，不知不覺已有這麼多敵人跟着了。

道具方面

道具要識別才好使用

在迷宮中拾得的道具雖然很吸引，但也不要急於使用啊，因為它們隨時會隱藏着奇怪的反效果。而這些道具除了可在迷宮中的識別魔法陣識別外，也可在「Theme Park」內的道具屋中識別。由於在遊戲初期金錢十分缺乏，所以把由迷宮內取得的道具賣掉便是一個好方法，但賣之前記着先把它們識別啊！



■有很多道具是受咀咒的，不把它們識別才使用的話便會很危險。

珍貴的「脱出之卷物」

迷宮內的卷物多的是，要數最有用的，莫過於脱出之卷物。只要使用它，便能從迷宮中一瞬的脱出了。由其是處於危急關頭或是當取得重要道具時，便會發覺它的重要性。由於這卷物並不常見，如有發現請三思才使用。



■使用它是需時2個Turn的，請注意。

戰鬥方面

敵人是有分屬性的

不同的敵人有不同的屬性，而對主角的攻擊也會有不同的結果。例如在「Fire Mountain」內的怪物是有火屬性的(屬性會受迷宮影響)，因此用作守護的「指輪」便要小心選擇，務求做到對應的效果。



■火屬性的敵人用火魔法是沒用的。

■用冷系的魔法十分有效。

MP的儲存

HP回復的魔法陣是每一層迷宮也有的，但MP回復的便不是了。而由於特技和魔法的使用是會消耗MP的，不儲存的話到緊急關頭便不能使用了。

■只要升了LEVEL，阿魯魯的普通攻擊也很強，魔法的使用也可減少了。

對BOSS要用短期戰

於迷宮的底層是會有BOSS等待着主角的。由於在戰鬥開始後，BOSS便會召喚大量的怪物作掩護，這時若存有大量MP的話便能集中向BOSS攻擊了。



■龍的特技以火炎系居多，攻擊力很高啊！



迷宮冒險正式開始

PUYO PUYO DUNGEON

最初來訪的這個迷宮，對遊戲的初學者來說十分適合。由於怪物們並不強，可以有充分的時間供給玩者熟習遊戲的系統。這個迷宮是可以重複再玩的，由於每次進入時迷宮也會改變，對一心想升Level的人來說也不會感到沈悶的。

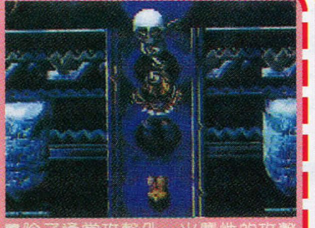




■Honey Bee的遠程攻擊是有毒的，要小心。

BOSS戰

這迷宮的Boss不難對付，但由於它會召喚出多隻怪物作掩護，為避免被多隻怪物圍攻，最有效的戰法還是魔法陣之下的通道中與它們作戰。



■除了通常攻擊外，火屬性的攻擊也十分有效。

WATER PARADISE

這是一個以水屬性怪物為主的迷宮，懂得特殊攻擊的怪物亦不少。但作為Puyo Puyo Dungeon之後的迷宮來說，這個算是較易的一個了。而在這迷宮內最好不要用水系的魔法（這個迷宮是水造的啊），火系魔法則大派用場。雖然迷宮初期的敵人較弱，但當到達第5層時，一些蛇妖的「不倒翁旋轉攻擊」卻十分難對付（有麻痺效果），如被敵人圍攻的話會很危險。





■蛇妖的特技「不倒翁旋轉攻擊」。

要注意的陷阱

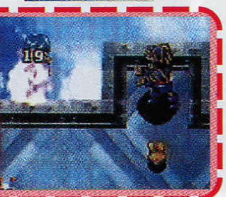


■踏上這個陷阱，手持的卷物會變成白紙。

■這個陷阱會使速度降低。

BOSS戰

面對這迷宮的BOSS西莉莉，千萬不要用近身戰，使用特技作遠程攻擊較為有效。



■用遠程攻擊會較有利。

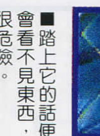
STARLIGHT STAGE

充滿個性的敵人會於這迷宮正式登場，尤其是迷宮後半的敵人更是特技非凡。它們除了攻擊力大之外，更可使主角不能行動。而進行這個迷宮時，「雷のお守」是必要裝備（於先前的迷宮可取得）。而由於頭目可作「穿牆」攻擊，因此和它對戰時最好先在地圖上確認它的位置。



要注意的陷阱





■踏上它的話便會看不見東西，很危險。

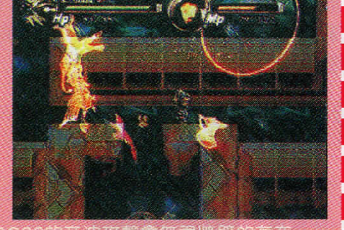




■會使頭部混亂。

BOSS戰

和這迷宮的頭目對戰，最重要的便是最得5樓的「耳のお守」。只要裝備了它，便可以輕易的把BOSS的攻擊化解，而作戰的地方最好是在下方有魔法陣的地方進行。



■BOSS的音波攻擊會無視牆壁的存在。

FIRE MOUNTAIN

迷宮內出現的敵人普遍攻擊力也很高。為了不作長期戰，靈活運用水系特技便十分重要，而可減輕炎系攻擊的「炎のお守」更是必備之物。

■火炎系的攻擊十分強力。

要注意的陷阱



■踏上它的話，頭頂便會有岩石落下。





■這是一個會噴火的陷阱，要小心。

BOSS戰

怪物們多集中於畫面上方，使用大範圍的魔法一網打盡吧！而由於BOSS的接近戰十分強，要保持距離慢慢攻擊為上。



■BOSS的攻擊十分多變化！





個人教授 La Lecon Particuliere

TEXT：怪傑

STG MEM
製造商：MYCON 發售日：發售中(4月9日)
售價：5800日圓 容量：CD-ROM 記憶：2 BLOCK
PlayStation

家庭教師的滋味如此好！

究竟玩什麼？

在遊戲裏，玩者所扮演的是一位身兼六位高校生家庭教師的大學生，而玩者需要在4月7日至2月8日的44個星期裏，利用不斷的授課來令這六位高校生能夠成功考上她們心目中最理想的大學，不過這六位高校生是需要玩者完成特定的條件才會聘請主角做其家庭教師（除了穗高 遙之外）。主角在授課之餘，亦可利用約會、傾談和送小禮物等來增加女角對主角的愛情度，令到主角在最後ENDING能夠和其中一位女角成為戀人。除此之外，玩者亦都可以追求大學中的兩位女角（吉村和大貫）。

在遊戲裏，主角除了做家庭教師之外，亦需要做一些不同的兼職來維持主角的巨額支出，因為主角除了在約會女角時需要用到金錢之外，還要經常地到街上購買一些食品、小禮物、昂貴禮物和參考書等，來增加其友好度和愛情度等，或是增加其各學科的數值。



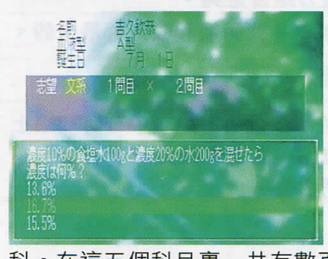


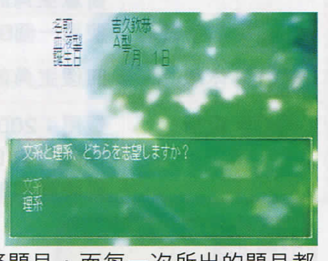




大學入學試

玩者完成設定主角的所有資料(姓名、血型及出生日期)後，畫面就會去到一個讓玩者考大學入學試的地方，而考取哪一所就要看玩者在十一條問題裏，答對多少條而定。在最後電腦就會因應玩者所答對的問題數目，安排玩者入讀一所適合的大學（當然答對愈多就愈有機會入讀一些高尚學府），而入讀不同的大學，玩者的體力和各學科能力值都會有所不同的。在答題之前，玩者可以從文系和理系中選擇，來改變十一條題目的內容比例，而當中除了國語和理科兩個科目之外，還會有數學、英語和社會三科。在這五個科目裏，共有數百條題目，而每一次所出的題目都是以RANDOM形式得出來的（在這裏的題目有可能會是遊戲中女孩所發問的問題），請玩者小心地選答！

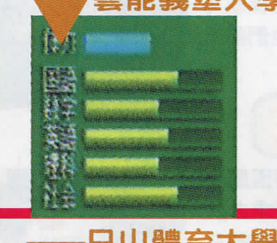


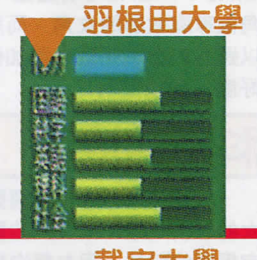


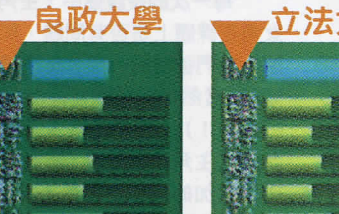
入學試問題答數

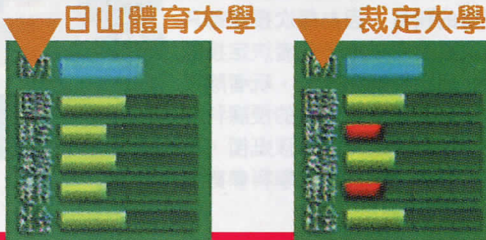
0	裁定大學
1~3	日山體育大學
4~7	良政大學或立法大學（RANDOM）
8~9	藝能義塾大學或羽根田大學（RANDOM）
10	東上大學
11	マボロシ大學（12.5%），以外入東上大學

マボロシ大學　東上大學


藝能義塾大學


羽根田大學


良政大學　立法大學


日山體育大學　裁定大學



學會的選擇

～決定大學之後，就要選擇大學學會，而玩者選擇哪一個都會影響大貫和吉村的出現。

類別	女角	學會
狂熱類	吉村與大貫	SF研究會、ゲーム(Game)研究會、·コンピュータ(Computer)同好會、鐵道研究會
智慧類	大貫	將棋同好會、心理研究會、麻雀研究會、歷史研究會
運動類	吉村	アウトドア(Outdoor)研究會、スキー(滑雪)同好會、ダンス(Dance)部、ラニス(Tennis)同好會



序幕

主角考取了大學資格之後，便會在就讀的大學裏，碰見一些在高校生時代已經認識的同學(當中除了男性外，亦兩位女士)，而在談話中，主角更可得知對方的有關資料。當玩者回家後，電話便響起了，打電話來的就是由博美叔母，因為她希望主角—吉久 欽恭在其女兒—穗高 遙考大學入學試之前，能夠做她女兒的家庭教師，而主角亦一口答應了(玩者就可以設定授課日期和時間)，這樣主角就開始了家庭教師的生涯。



日程表

開始後，玩者都需要在每個星期的星期天晚上，設定下個星期的日程表(每日可以設定的時間為10時~22時，而每兩小時為一個BLOCK，每日就共有六個BLOCK)，而玩者可以設定逛街、購物、工作、溫習和上課等指令。



指令	說明
便行店	使用兩個BLOCK。疲勞度和收入都是中程度，而在店中可能有機會遇上西村菜菜子，所有這件兼職是必要做的。
道路工程	使用三個BLOCK。收入在所有兼職中最高，而疲勞度亦都是最高的，因此玩者必需留意主角的體力是否足夠。
二手書店	使用一個BLOCK。疲勞度和收入都最少的。
休憩	回復主角的體力。
逛街	費用：2000￥。在逛街的途中，有可能遇上GIRL FRIENDS和朋友，這麼玩者可以在這段時間和他們約會。

指令	說明
學會	出席學會活動。
購物	玩者除了可以購買一些參考書送給授課學生之外，還可以購買一些食品精品和禮物送給她們。
課堂	出席大學課程。有時朋友和GIRL FRIENDS會主動約會主角。
溫習	在授課和工作之餘，主角亦需要進行自我溫習來增加自己在學科上的參數值(因為每次授課後都會減少的)，但每次只可溫習一個科目。
家庭教師	這個是每個星期都會出現的(因為這是玩者所設定的授課時間)，如果玩者因為和朋友玩樂而忘記授課一事，就會減低女孩和其監護人的信賴度。
約會	跟GIRL FRIEND約會，而每一次使用日程表的格數都會不同的。
測驗	到了某些日子便進行測驗，每次玩者都要回答一條學科題目。

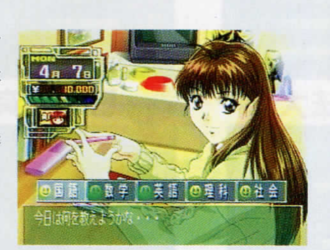
遇見

在日程表裏設定逛街的指令時，可能有機會會遇上朋友、GIRL FRIENDS或是還未聘請主角做家庭教師的女角，而這樣就可以透過約會和傾談來增加他們的友好度、愛情度等等。



科目的決定

授課開始時，玩者需要因應少女的學科成績，或女角的要求去決定授課的科目，因為每次授課都只得一次機會可以給予玩者決定授課科目，而在授課完畢後，玩者除了可以決定女孩準備下次的授課科目之外，還可以選擇約女孩逛街，不過這會失去了增加女孩學科參數值的機會。



傾談

在授課前，玩者可以和女角傾談一番。在傾談的過程裏，玩者可以揀選不同的話題，而話題的選擇都會影響女角的愛情度及信賴度等，不過當中有一些話題是會因應不同的季節而進行改變的。



課題上的問題

每一次的授課途中，主角都會問女角在課題上是否有問題，如果有的話，她們都會問一條有關授課科目的問題(當然每次所問及的問題都會不同的啦！)，若果答對了，就會增加女角對主角的信賴度(答對不同的問題所增加的信賴度都是不同的)，不過答錯的話，就減少其信賴度。





學科成績顯示圖

在授課過程中，玩者可以從學科成績顯示圖中看到女角在各科的成績好壞。而顯示圖會分為五個級別，最好的當然是笑笑口那個啦！

病倒、入院

當主角的體力跌至零的時侯，便會不支倒地。第一次：自家休養；第二次：入院一天；第三次：入院至星期日。





借車

在約會達成之後，有時侯由於約會地點太過偏僻或遙遠，所以需要駕駛私家車輛來代步，不過主角並沒有汽車，可以怎麼辦呢？只好向叔母和朋友借車，或是向租車公司租車，而主角駕駛不同的車種都會影響女孩對主角的友好度、愛情度和信賴度。



參數

友好度：對主角的好感度。

愛情度：愛主角有多少。

信賴度：在授課時有多信任主角

監護人信賴度：女角的監護人有多信任主角

傷心度：主角的行動令女孩的傷心程度

特別EVENT

在《個人教授》中，有很多不同的EVENT等待玩者去發掘。例如約會EVENT、主角的學園祭、學生的文化祭等等。身為家庭教師的你，當然要把握這個時間和條件啦！

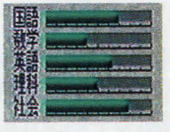
例如：

- 體育祭
- 文化祭
- Christmas
- 情人節
- 成績發表
- Ending



學科能力值

在主角和女角的學科能力值裏，每一個學科都是以1000點為MAX POINT，而女角的每一條能力棒都會分成十格，這樣玩者就更加清楚女角的每一科學科成績。

主角  女角 

約會

玩者除了在設定日程表後可以約會大學的女性朋友之外，還可以在授課的中途約會自己的學生，而是否成功就看玩者選擇的地方是否女孩所喜歡的、女孩是否在哪一天是否有兼職、以及女孩的愛情度和信賴度等。如果女孩願意約會時，而地點又選擇得好的話，不單止會增加其友好度、愛情度和信賴度，亦會增加其監護人的信賴度。不過失敗的話，就會減其友好、愛情和信賴度。



約會中的談話

在約會途中，主角和女孩不斷的談話裏有不少是需要玩者選擇回答的，而選擇的時侯，玩者都要因應女孩的性格和喜好，以及當時環境和時間來選擇，不過最後的選擇是會影響女孩對主角的友好度、愛情度和信賴度。



食店選擇

約會終了後，玩者可以約會女孩到不同餐廳或食館進食晚餐。如果不想被女孩討厭，就要慎重的揀選。



女孩心中的地位

	參數數值	Q版公仔樣
	0≦友好度+愛情度＜200	最低
	200≦友好度+愛情度＜500	不愉快
	500≦友好度+愛情度＜1200	普通
	1200≦友好度+愛情度＜1600	愉快
	1600≦友好度+愛情度≦2000	最高

新GAME

日本代表チームの監督になろう！ 世界初サッカーRPG

Become the coach for the national team!

成為日本代表隊監督！

世界首個足球RPG

By: 好隊友‧Glen　　*圖片屬開發中畫面

RPG	製造商：SEGA/ENIX	發售日：6月發售預定
MEM	售價：未定	容量：CD-ROM

SEGA SATURN

TO BE NO. 1～！

由SEGA及ENIX合作開發的首個足球RPG遊戲，將會預定於今年世界杯舉行期間推出。另外，由於遊戲已獲得JFA(Japan Football Association)的正式認可，故此全部日本代表隊的球員均會以真實姓名出場。如此開創先河的足球遊戲，你又豈可錯過？！

延續不死的夢想 ～冠軍之路‧序～

主角曾經為日本足球代表隊的成員，但是始終未能帶領日本奪取世界杯冠軍。在主角退役後數年，日本隊始終沒法衝出亞洲；當日本隊在亞洲區預賽落敗之後，領隊引咎辭職。在新任領隊的候選名單中，除了主角之外，更有一位是在主角的球員時代中，視為勁敵的人物－史蘭札華(スナザワ)。日本足球協會會長分別與二位候選人會談之後，便決定由主角擔任領隊一職。至於主角的首要任務，就是帶領日本隊與他國球隊進行友誼賽，而最終目標自然是奪取世界杯！



■與協會會長見面。



■參與友誼賽，是主角第一件工作。

增強實力的商店

在商店中是存有不少增加球員及領隊能力的物品出售，例如：球員專用的球鞋、球衣以及領隊專用的外套等。另外，在世界某角落的商店中，更會出現一些所謂「傳說的ITEM」，傳聞那些物品會大大提高球員或領隊的能力，所以必定要入手才可。


■每件商品均有不同的功效，只是價錢方面……。

超級必殺射球

根據資料所得，比賽畫面將會和《創造職業球會》系列十分接近。此外，遊戲中除大量收錄了各種華麗的必殺射球之外，球員之間更可作出合作攻擊，令比賽的節奏及氣氛更為緊湊。


■比《創造職業球會》系列新增了設定中場指揮官的指令。


■甚至連「釘人」戰術亦可自行設定。



■合作攻擊中，最多可有5位球員一起參與。


■必殺射球！(那自然會有必殺撲救啦！)

衝出亞洲，領導世界！！

日本足球協會雖然與主角訂下了2年的領隊合約，不過每年協會都會對主角的表現作出評價。若果表現未乎理想的話，便很有機會被提早解約。另外，2年約滿之後，主角除了可繼續執教日本隊外，更可能會獲得海外國家隊要請，成為世界頂尖足球強國的領隊。



■只要有國家肯聘用你，便不會GAME OVER。

豐富的突發事件

當主角成為日本足球代表隊的領隊之後，便需要面對及應付將會出現的突發事件，例如：球員間出現爭執、皇牌球員突然引退等。而根據資料，遊戲中將會有超過20種不同的突發事件，以考驗主角的應對方法。



■史蘭札華不甘敗於主角手上，竟然產生了報復之心？！

情報收集之重要

為了增強球隊的實力，除了找尋「傳説的ITEM」之外，邀請有實力的球員加入亦是十分重要。到世界各地進行情報收集，不但可清楚知道各球隊的實力，更能認識當地的足球文化，以增強主角對足球的認識。



■只要有好球探，就一定可以找到好球員。



SIDE POCKET 3

TEXT：怪傑



©1998 DATA EAST CORP.



謎之故事立刻開始！

《SIDE POCKET 3》這個桌球遊戲跟上集一樣，全部都是以3D立體來製作的，以及每一位登場人物都有配音員配音。在遊戲裏共有四個模式，而它們分別是STORY MODE、VS MODE、TRICK MODE和TRAINING MODE。最特別的就是這遊戲的STORY MODE，因為模式開始時，會有兩個故事開端給玩者選擇。

STORY MODE

在開始的時候，畫面會有兩個不同故事開端給玩者選擇，而這兩個就是「闇の系譜」和「女神の天秤」，玩者在選擇其中的一個故事開端之後，故事便會正式開始。故事進行途中，玩者在古堡大屋中會不斷遇上不同的人物。遇上他們的時候，主角便會和他們傾談一番，而在那些談話中，玩者有可得知下一個挑戰者是誰，或大屋裏的謎團解決辦法，從而發展其故事。在對戰之前，玩者可以從畫面中的會話欄看到三個桌球比賽方式（例如：EIGHT BALL、NINE BALL、14.1 CONTINUOUS和POCKET GAME等），而這樣就可以選擇一個玩者最強的比賽方式，令到自己輕易取得那場對戰中的勝利。如果落敗的話，玩者就可以利用CONTINUE再次進入故事裏。







VERSUS MODE



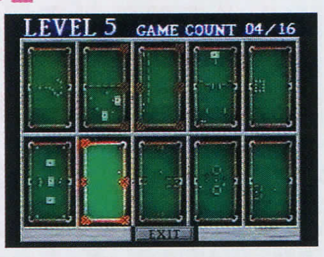
相信筆者不用多說，各位聰明的讀者都已經知道這個是一個用來對戰的VS MODE。在模式裏，玩者可以和最多兩位朋友進行三人對戰。在對戰之前，玩者可以從遊戲的十一種比賽方式中揀選一個用來對戰的，而每一個比賽方式的賽例和玩法都是不同的，所以玩者請小心！



TRICK MODE

TRICK GAME MODE

這是一個可以四人參加的模式。在模式中全部都是有關桌球的難題，而這些難題全部都是需要玩者一杆擊中枱上的所有桌球，進而令它們入洞，不過途中不可令桌球碰到枱上任何一件障礙物。



TRICK EDITOR MODE

在這個EDITOR MODE裏，玩者可以隨着自己的喜好去設計一個獨特的桌球問題，而當中可放置在枱上的有書本、桌球和障礙物等。



TRAINING MODE

這個模式顧名思義是一個用來練習的模式，而在開始之前，玩者可以選擇POCKET和CAROM兩種桌球枱。

POCKET枱：首先玩者需要將白球放至自己喜歡的位置，然後按○掣開球，而之後玩者就需要按照桌球的規則進行練習。



CAROM枱：是一張以「四つ球」來練習的桌球枱。玩者需要不斷地擊中枱上的桌球，而令自己的平均點數提高。當玩者MISS五次之後，電腦就會跟據玩者的平均點數，給玩者一個段數。







少女革命 UTENA

終有一天被革命之故事

AVG　MEM

製造商：SEGA　發售日：5月28日
價格：6800日圓 容量：CD-ROM×2

SEGA SATURN

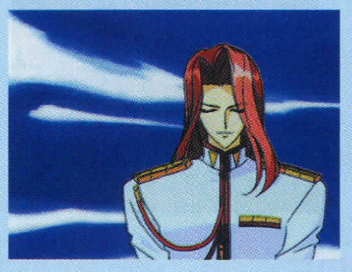
TEXT：挑戰者J.J

絕對命運默示錄

自從去年年初在日本首播後，憑着其獨特的世界觀及表現手法而成為話題的《少女革命UTENA》，雖然TV版已告一段落，但其熱潮仍然維持着，不旦日本方面已公布會製作其電影版，遊戲版本亦已蓄勢待發，今次我們便會為大家介紹一下這遊戲版的特色。

故事是 TV 版的第 8.5 話

遊戲版本會採用AVG的形式進行，並有着多線路的分支；世界觀方面會和原著一樣，發生時期則大約是介乎TV版第8及第9話之間，這時「天上奧塔娜」剛戰勝了「有栖川樹璃」，但仍未與桐生七實或桐生冬芽決鬥，而御影草時或鳳曉生均未在TV版中出現，而在計算上，這可稱為故事的第一部。





三條院千種（CHIGUSA SANJOUIN）

17歲、女性，身高約在樹璃與西園寺之間，由於身裁較高大，需特別定製校服，因此暫時仍是穿便服上校。

劍擊高手，其實力甚至在西園寺之上。

隨限定版附送的 TRADING CARD



由於上次《EVA》隨遊戲附送TRADING CARD的做法收效，今次在《少女革命》的初回限定版內，會附送一套三張的特製TRADING CARD，以下我們會先刊出其中一張，相信大家也會對這質素感到滿意吧。

原創的女主角及新挑戰者

除了原創的故事外，遊戲版的主角亦不再是TV版的「天上奧塔娜」，而是一名原創的女角，她的父母均曾是鳳學園的學生，在鳳校園理事長鳳曉生的提意下，她轉校來到鳳學園，更坐在天上奧塔娜的旁邊，認識了「玫瑰之新娘」姬宮安絲，引發了一段難得的經歷。



另一方面，原著中特色之一的決鬥場面亦會在遊戲中發生，而遊戲中更會有一位原創的挑戰者「三條院千種」，她與天上奧塔娜的戰鬥當然會成為遊戲的高潮，但遊戲中並非只有這一場戰鬥，大家會看到TV版前所未見的學生會（生徒會）成員之間的決鬥；從2 CD-ROM的容量，相信遊戲會有着相當的規模吧。







異色之 OPENING

最後要為大家介紹的，是遊戲中將會使用的OPENING片段，雖然這裏只是最初的一小部份，但相信大家已感受到那種「無形的迫力」吧……遊戲版本的主題曲會改編自TV版的BGM，並由眾聲優以決鬥歌曲的方式演繹……若有看過TV版的話，大概也可以想像到會是怎樣的一回事了。





少女革命用語字典 PART.1

挑戰者

擁有玫瑰刻印之指環的人，可以有權向現時「玫瑰之新娘」的主人挑戰，這種人會被稱為「挑戰者」。

玫瑰之新娘

姬宮安絲的特殊身份，她被賜與能令整個世界革命的奇蹟力量，但同時亦必須對在決鬥中勝利的挑戰者絕對服從。

學生會

表面上是鳳學園的學生組織，這時的成員有西園寺莢一、薰幹、有栖川樹璃及會長桐生冬芽四人，事實上他們全部也是挑戰者，按照「世界之盡頭」的指示而向奧塔娜提出挑戰。





鬥魂烈傳3

TEXT：怪傑

SPT 製造商：TOMY 發售日：發售中
售價：6800日圓 容量：CD-ROM 記憶：3 BLOCKS
MEM MPLY PlayStation

鬥魂烈傳再起風雲

《鬥魂烈傳》這個摔角系列遊戲相信有不少讀者都曾玩過（因為曾經推出過兩集），現在其廠商終於推出了這系列的第三集。在遊戲內出場選手數目多達39位（例如：佐佐木健介、蝶野正洋、安田忠夫、干田淳嗣、木村健悟和大谷普二郎等等，當中還包括有外國選手在內），而每一位出場選手都是真有其人的。

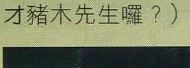


蝶野正洋



獸神サンター•ライガー

記念限定盤



TOMY今次在推出《鬥魂烈傳3》這個遊戲的時候，除了有普通版外，還推出了一個限定版，而這就是為了記念アントニオ豬木引退日本摔角壇所推出的限定版。（這豈不是TOMY以後所推出的《鬥魂烈傳》系列遊戲裏，沒有了為人所熟識的アントニオ豬木先生囉？）





遊戲特點

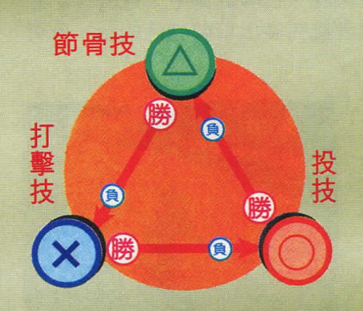
在遊戲中的摔角比賽是由不同類型和形式所組成的，例如單對單、兩人組合或是三人循環戰等，這樣玩者除了需要選取自己在現實中心愛的摔角選手之外，還需要配搭出一支由不同摔角選手所組成的組合。另外遊戲內的人物、場地和背景等方面全部都是由3D立體來製作的，而且還會以一秒六十格POLYGON的速度表現出來，這就更加真實更加刺激了。





摔角攻擊法

在摔角的世界裏，攻擊會分做投技、節骨技和打擊技三種。投技方面有擲技、締技和叩技等。節骨技方面就是鎖著對手的關節或破壞對手的關節，令到對手動彈不得。打擊技方面是以頭、拳頭、手肘和腳等來攻擊（右面的圖表示出那三種攻擊的利弊比較），而當中除了有一些招數是每位出場選手都會認識之外，還會有一些是選手個人獨有的。





節骨技



投技



打擊技

エディット（EDIT MODE）

在這個模式中，玩者可以設定遊戲內不同登場選手的資料，或是創造一位新選手，而當中可設定的資料有選手姓名、身體SIZE、輪廓、防禦力、攻擊力選手服飾和頭髮顏色等，這樣就可以從不同設定中創造一位真正屬於玩者自己的摔角選手。









雪白的戀愛故事由此起！

TEXT：怪傑

SPT
製造商：Victor　發售日：預定5月28日
售價：5800日圓　記憶：1~15 BLOCK
MEM　2P　PlayStation

究竟玩什麼？

雖然表面上這似乎是個滑雪運動遊戲，但其實除了滑雪比賽那部份外，模擬戀愛亦是其遊戲的主要部份，而且在SCENARIO MODE中還會加入了ADVENTURE遊戲要素。在遊戲中除了在DOWNHILL的賽道中得到速度感之外，在長野奧林匹克令人注目的障礙賽中，還可以得到比賽的樂趣。在障礙賽中，速度和花色的點數就是比賽的勝負，如果玩者能夠做出華麗花色的話，就可以取得高點數。





SCENARIO MODE

在SCENARIO MODE中的主角將會是大久保順平。在充滿戀愛氣色的RACE比賽中將會加入了ADVENTURE原素，令到遊戲更加多元化。而這模式的遊戲舞台將會是滑雪大會。在學生生活最後一年的滑雪大會中究竟主角—順平能否追求得到心儀的對象呢？這又要看玩者的實力了。在當中的STORY裏會有很多不同的分支，而且登場決戰對手的變化，這就更顯出遊戲的樂趣。



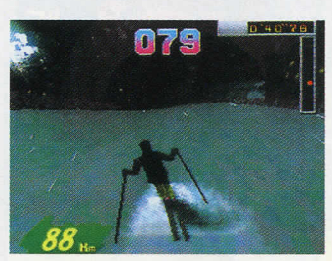
SALOMON的協助

SALOMON這次的合作提供了真實滑雪衣服和材料的名稱及資料，而這些是世界TOP PLAYER喜愛的滑雪衣服和器材製造商。擁有不同能力的滑雪板和可以選擇的WEAR FASHION，玩者都是可以自由自在地揀選合適的。





PRACTICE MODE



相信讀者看見這模式的名稱時，可能已經知道其玩法和用途，而這就是遊戲中的練習MODE。在模式中可供給玩者練習的賽道共有八條之多，而當中有六條賽道是DOWNHILL COURSE，其餘的兩條賽道就是有雪堆作為障礙物的賽道。這樣玩者就可以在嘗試之餘，也可記下每條賽道的刁鑽之處和急彎位置。此外玩者還可以欣賞到其賽道的風景，真是一舉三得。

TOURNAMENT MODE

這個模式中的登場競爭者是會和玩者作1對1決戰，而模式的15戰中玩者都需要取得全勝。在RACE進行的前後都會加插一段玩者選用的角色和競爭者的對話，而和每一位競爭者的談話內容當然都是不一樣啦！如果玩者不能在競賽中取得好成績的話，就會輸給競爭者，而且玩者亦不能取得過關的權利。



V. S. MODE

這是一個可以給予玩者和朋友對戰的V.S.MODE。玩者在進行的時侯，畫面會分割成上下兩個畫面。在同時間進行對戰的時侯，玩者是可以利用身位去妨礙對手的行動，這樣就可能會出現一場爭持激烈的比賽。玩者除了可以和朋友對戰之外，還可以和電腦對戰的。





大坂灣岸 BATTLE



又可以合法地在街道上飛馳！

TEXT：怪傑

RAC MEM
製造商：MEDIOZA 發售日：發售中
售價：5800日圓 容量：CD-ROM 記憶：1-4 BLOCK
PlayStation

大坂灣岸？

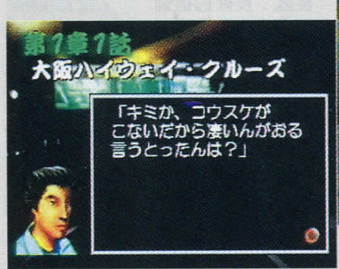
在多個已推出了的《灣岸》系列遊戲中，都是以關東地區—東京的公路作為遊戲的賽道，而今次的大坂灣岸是首次以關西地區—大坂的公路作為其遊戲的賽道，這麼玩者就可以在進行比賽之餘，欣賞到沿路的大坂風景，你話幾好哩！



■嘩！大坂城呀！

SCENARIO MODE

這個模式是整個遊戲的故事部份。在遊戲故事裏，將會細分成數個章節，而每次完結一個章節時，都會出現一場較為特別的比賽，例如是直路加速賽。玩者在設定有關汽車資料後，故事便會正式開始。之後，玩者就會和不同的賽車手在不同的賽道裏進行公路對抗賽，而比賽的前後主角都會和對手作一段談話，來交代其故事的發展。比賽後，不論玩者是否取得勝利都可以獲得一筆獎金，而輸贏的獎金當然有很大的差距啦！在每次比賽完結後，玩者會有一次改裝愛車和購買配件的機會。







賽道

在今集的《大坂灣岸》裏，共有六條不同類型的賽道，例如有道頓堀、御堂筋、大坂城、灣岸線和環狀線等，這些都是在大坂非常有名的公路和街道。在這些賽道裏有很多很多的急彎，去等待玩者的通過，但這些的急彎要怎樣通過呢？玩者只要在過彎時放放油門便可以。



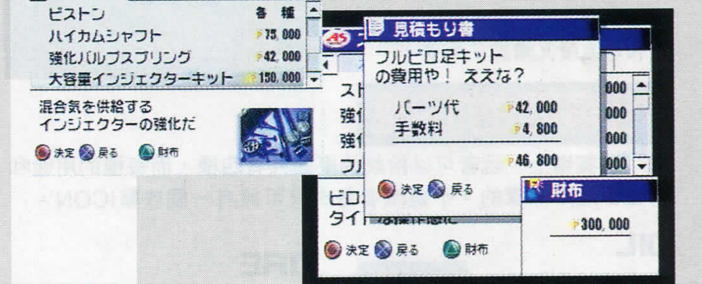
車種

在遊戲裏總數共有22架賽車，例如有本田-CIVIC、萬事得-RX-7、豐田-SUPRA和NISSEN-GTR等，而不同的車輛所擁有的性能當然都會不同啦！此外，玩者在選擇的賽車後，還可以選擇其賽車的顏色，不過每輛的顏色只得三種，真是可惜！可惜！



配件

基本上在遊戲內可購買的汽車零件共有79種，而當中的不同配搭甚至可以多達3500種以上。在玩者需要購買汽車零件時，除了可以自行購買及安裝之外，還可以由電腦去幫助玩者進行購買及安裝工作，這樣就可以節省當中的時間，不過另一方面，玩者就會失去了裝配過程中的樂趣，以及電腦只會購買和安裝一些比較NORMAL的配件，這樣豈不是又不設實際，又浪費辛苦賺來金錢？



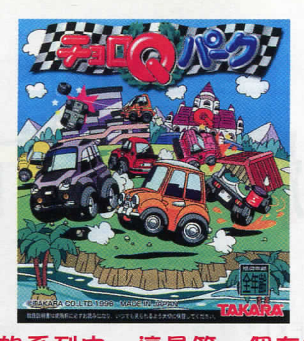
超美麗畫面

MEDIOZA遊戲公司在製作這個遊戲時，使用了最新的GRAPHIC技術，驅使到整個遊戲的畫面達至最精細的程度，玩者除了可以在進行遊戲時看到之外，亦可以從REPLAY畫面中感覺得到。



新 GAME

買車！換車！



Q版賽車PARK

TEXT：怪傑

製造商：TAKARA　發售日：發售中
售價：5800日圓　容量：CD-ROM
RAC　2P　SEGA SATURN

在《CHORO Q賽車》的系列中，這是第一個在SEGA SATURN上推出的遊戲，而當中的遊戲原素和以往的有很大分別，例如在進行比賽中，玩者可以拾起那些在賽道中的ICON，而利用它們的不同特性和效果去攻擊敵車，令敵車失控而需要從新開車。不過最大的分別還是可以在比賽進行時，玩者在換車站更換賽車車種(但每次都需要事先設定)。

STORY MODE

開始時，玩者進入了一個名叫「CHORO Q ISLAND」的地方，在那裏有很多不同種型的汽車店舖，而每間所售賣的產品或功用都是不一樣的，而那裏有一間稱為教習所的學校，當中玩者除了可以知道遊戲玩法之外，還可以實習一下。在實習完畢後，畫面就會出現第一組賽道，而玩者每次完成一組賽道時，畫面上就會出現另一組賽道。當每次玩者比賽完畢之後，除了可以得到獎金之外，還有可能得到一至兩架賽車。




FREE MODE

在這個模式中，玩者除了可以進行一人練習和測試賽車性能之外，玩者亦可以在那裏進行二人同時對戰，這樣遊戲的吸引力和刺激度又增加了不少。



拾東西的好處

在賽道上，玩者可以拾起的東西共有四種，而每種的用途和特性都是不一樣的。不過玩者每次只可擁有一個攻擊ICON。

OIL



將拾到的OIL灑至自車後方的地上。當敵人輾過時，車子便會不停地自轉。(玩者亦都會中招的，小心！)

TIRE



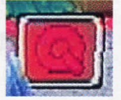
每次當玩者按下C掣時，便會將拾回來的車軑飛至前方攻擊對手，令到其賽車立刻彈起來。

COIN



這是一個金錢ICON。拾起之後，玩者就可以多一個金錢使用。

RARE CARD



在四個ICON之中，這是唯一個沒有用途的ICON，而會出現在隱秘的地方裏

變車之謎

在遊戲裏，玩者使用的賽車全部都需要上鏈，而每一架賽車在行走時上鏈值都會不斷減少(每架賽車的上鏈值都是不一樣)，當賽車用完上鏈值之後，其賽車便會保持不足每小時一百公里的行走速度行車(擁有上鏈值時，行車速度會高達每小時130公里以上)，所以玩者需要用盡賽道上的每一個換車站。在進行比賽之前，玩者會有一個設定換車站更換賽車的機會，而由於不同的賽道會有不同的換車站數目和不同的位置，所以玩者就需要因應賽道要求，而安排每一個換車站的賽車次序。





賽車類型的分別

在遊戲裏，賽車的總數高達80架，而這80架賽車共分為十個種類。

安全型



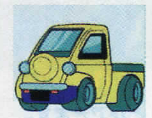
長處：加速和剎車掣良好
短處：速度差

滑行型



長處：良好的過彎
短處：沒有滑行以外的特徵

短距離競賽型



長處：擁有平均的加速力及最高速度有利於路面駕駛
短處：上鏈值較少

精通型



長處：速度高、上鏈值多
短處：加速慢

天氣型



長處：有利於路面駕駛、上鏈值多
短處：速度低

越野型

長處：速度高，有利於路面駕駛
短處：加速差

最大型



長處：速度高、有利於路面駕駛
短處：加速、Handle和制動力差

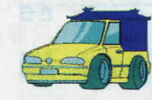
轉彎型

長處：普普通通的速度和良好的過彎
短處：上鏈值較少

回轉型

長處：良好的過彎和加速
短處：速度低

耐力型




長處：加速力高，上鏈值多
短處：速度低



REAL BOUT 餓狼傳説 SPECIAL DOMINATED MIND

移植？原創？超新作！

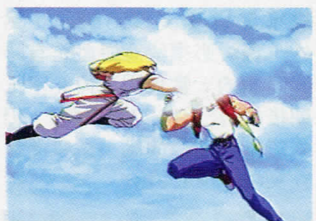
TEXT：KOTARO

OFFICIAL PRODUCT

《REAL BOUT餓狼伝説SPECIAL DOMINATED MIND》是以《餓狼伝説》系列的第六作《REAL BOUT餓狼伝説SPECIAL》為基本，除加入全新製作原創的ANIMATION MOVIE交代故事中各部份的劇情外，亦追加原創角色，此外，更引進前所未有的新系統，成為《餓狼伝説》系列家用版的原創最新作。

FIG	製造商：SNK　發售日：6月25日　價格：普通版 $358/ 限定版 $419
2P MEM	容量：CD-ROM（限定版CD-ROM×2）　記憶：BLOCK數未定
	PlayStation

＊以上畫面仍屬開發中



■由著名動畫公司SUNRISE為遊戲所製作數碼映像式的ORIGINAL ANIMATION MOVIE，效果不俗

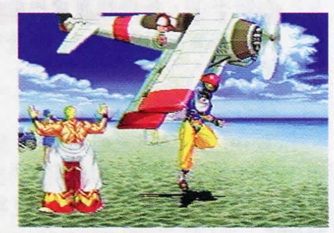


■間場動畫，BILLY KANE受謎之角色（原創最終BOSS）所操縱

新系統

由於PlayStation機能所限，《REAL BOUT餓狼伝説SPECIAL DOMINATED MIND》將會兩線版面改為單線制，而且取消破壞障礙物的氣絕暈眩系統，雖然於戰術上的而且確會改變了很多，可是新必殺技，以及QUICK APPROACH和FINAL IMPACT等新元素，均能表現與兩線系統相異的特色，令戰鬥更具變化、更刺激。

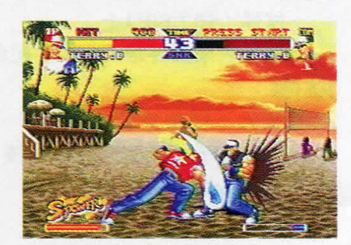




■不論選人，以及版面的背景設計，均與原版完全不同



■即使偶爾忘記出招方法，也可於暫停中閱覽招表



■TERRY新的中段必殺技QUICK BURNING



■除了人物基本有所改動之外，ANDY、MARY、TUNG和BILLY更將原來和EX兩種屬性合而為一



■QUICK APPROACH一方面防禦對手的攻擊，另一方面前衝突進，在單線版面內是為攻守逆轉的重點

新人事、新作風



那邊廂仍是業務用街機版《REAL BOUT餓狼伝説2～THE NEWCOMERS～》的隱藏對戰角色時，這邊廂已成為PlayStation原創版本《REAL BOUT餓狼伝説SPECIAL DOMINATED MIND》中的新角色，而他就是本篇中的主角，以MARTIAL ART為基本再加上我流武術的十七歲少年——ALFRED。

CHARACTER INFORMATION



所謂CHARACTER INFORMATION，即是角色的各項資料，除了能看到眾角色的故事背景外，更有全角色的出招表和BGM供玩者們欣賞。

FINAL IMPACT



能將一部份必殺技CANCEL往超必殺技或潛在能力的超連續技系統，成功後，畫面背後會出現「FINAL IMPACT」的字樣，形式與《～幕末浪漫～月華之劍士》「力」劍質的昇華系統相似，雖然單發的超必殺技和潛在能力攻擊力強頑，但與必殺技連續後到底破壞如何？這點就真是要待完成版推出後才清楚。

■TRIPLE GEYSER CANCEL POWER WAVE

限定版

「SNK FAN COLLECTION餓狼傳説」

《REAL BOUT餓狼伝説SPECIAL DOMINATED MIND》的限定版將會附送《SNK FAN COLLECTION餓狼伝説》，而內容則收錄了其系列的第一至第六作的詳細資料，此外，更加入以遊戲形式的CHARACTER DATA BASE和DUCK KING DANCE MODE，當然亦不會少得FAN ILLUSTRATION和COSPLAY集等別具珍藏價值的元素，無論你是否《餓狼》迷也不容錯過。

水滸傳 天導一0八星

By: 幸運星．Agent X

製造商：光榮
售價：7800日圓　記憶：13 BLOCKS



SLG　MEM　PlayStation

軍事力量

由於高俅身居太尉要職，掌握著全國禁軍(禁軍：即全國最精鋭正規軍)的調動權力，所以各梁山好漢若想與高俅抗衡的話，便必須要有一定的軍事力量才可。當然能擁有卓越的人材、堅固的要塞、以及豐富的資源，自然可以成為一股強大地方勢力，不過這一切便需要玩者的智慧了。

由於《水滸傳》中的好漢們，公然挑戰當時的宋氏王朝，故此他們的身份亦和《三國志》系列有所不同，以下便為大家一下各身份的含意：

好漢－勢力的代表人物(即《三國志》中的君主)。

無賴漢－為好漢的從屬(即《三國志》中的武將)。

首領－代替好漢管理要塞的無賴漢((即《三國志》中的太守)。

人材－不屬於任何勢力的平民，成功將其招攬後，便會成為無賴漢。

捕虜－在戰場上所捕獲的敵方武將

除此之外，遊戲中還會出現一些特殊身份的人物，如「盜賊」及「道士」等，

他們擁有一些與眾不同的能力，亦會隨經驗的增加而獲得升級，以發揮出更大的效果。



■ 管治好要塞，便能立於不敗之地。

人氣

玩者在努力增加軍事勢力之餘，還需要令自己的「人氣」得到提升。因為就算玩者的軍力足以駕馭高俅所控制的禁軍，亦不能隨便向大宋首都－汴京(又稱東京，即今開封)進行攻侵。只有當玩者收到宋徽宗的密令，才可以帶兵進京，與高俅決一死戰。如何取得皇上的密令？答案就是當玩者的「人氣」度達到1000的時候，便會收到皇上的密令了。

如何增加人氣？請參閱以下方法：

－為要塞居民擊退猛獸

－要塞人口獲得增加

－成功攻佔敵人要塞

三項之中，增加得最多人氣度的方法，就是成功攻佔敵人要塞。不過，由於玩者開初時的戰力有限，故此建議玩者不妨多做一些擊退猛獸，以及集中力量於管理要塞內政方面，以增加一定的人氣。



■攻佔敵人要塞，人氣便可大幅增加！



■攻擊時要留意逃兵流失的情況。

替天行道　忠義雙全

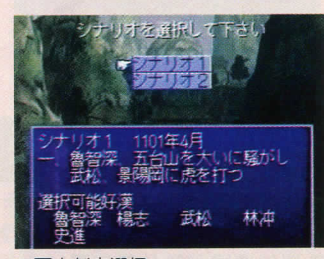
～友情歲月～

由明朝人施耐菴所著的七十回《水滸傳》，為我國四大奇書之一。當中一些家傳戶曉的故事，例如：「林冲雪夜上梁山」、「吳用智取生辰綱」等，甚至成為後世戲劇的好題材。一向喜愛《三國志》系列的朋友，會否有興趣感受一下那班綠林好漢的豪邁氣慨呢？

官迫民反，打倒高俅！

高俅－這位全憑一次偶然的機會下，在宋徽宗面前表演其細膩腳法，而搖身一變成為太尉的無賴漢(原來踢球真的可以“發達”！)。高俅為人無惡不作，恃強凌弱，殘害忠良，最終弄至「官迫民反」而致有梁山泊起義這個佳話。

玩者所要做的就是盡可能廣結同志，以組織地方勢力來與高俅對抗！遊戲中，主要提供了2個劇本予玩者選擇，包括：初級的Scenario 1－魯智深大鬧五臺山(《水滸傳》：第3回)、景陽岡武松打虎(第22回)；及上級的Scenario 2－晁蓋梁山小奪泊(第18回)、揭陽嶺宋江逢李俊(第35回)。另外，玩者必須留意遊戲是有時間限制的，當金國滅掉北宋王朝後(即公元1127年以降)，仍未能打倒高俅的話，遊戲便會立刻GAME OVER。



■兩大劇本選擇。

個人特殊攻擊技

在戰爭中，各無賴漢會根據自身的能力而使用不同的特殊攻擊技。以下便為大家介紹一下各特殊攻擊技的使用條件：

射擊

條件：技量60以上

當中主要分為「普通、連射、狙擊」三項。「普通」及「連射」主要用作對付士兵之用。若無賴漢的技量達到80以上的話，便可用「狙擊」來減少敵無賴漢的體力，更有防御方法提供予玩者選擇。

火計

條件：知力60以上

以火攻來損害敵人，若能配合當時天氣的話，效果更佳。

妖術

條件：特殊身份「道士」、知力80以上、當時天氣為「曇リ」只有道士才能使用的特殊技，除了減少敵無賴體力之外，更會弄至敵人進入混亂的狀況。

咒符

條件：擁有「咒符」的話，便可使用

在「軍備」中擁有「咒符」的話，便可以令無賴漢使用。當然使用者的知力越高，成功的機會便越大。而「咒符」的功用，主要有四種：

1. 體力回復：回復體力
2. 小者動員：進行臨時徵收
3. 治療：為「病氣」或「怪我」的人進行治療
4. 混亂：令敵人進入混亂狀態



■使用「射擊」便可作遠距離攻擊之用。



DREAM GENERATION
~戀愛?工作!?・・・~

By: Agent X · Glen
*圖片屬開發中畫面

© 日本コンピュータシステム(株)
© 1998 MESIYA CO., LTD

SLG　MEM
製造商：MESIYA　發售日：98年7月予定
售價：6300日圓(予定)
SEGA SATURN



「30歲也好、40歲也好、50歲也好，我們也一起度過吧！」

《Dream Generation》是一隻戀愛育成遊戲，而當主角在找尋終身伴侶之餘，更需要在工作上取得一定的成就，才能做出最理想的結局。遊戲由於加入了事業這一因素，所以令遊戲更近於現實，亦為此遊戲的一大特色。

~序~

未來的你和我，究竟會變成怎麼樣呢？

六條虎之助，剛剛成為了新一屆的汐見台高校畢業生……

一年之後，再次參加舊生聚會的虎之助，向眾人講述自己的夢想；他們一行九人(5男4女)，約定一年之後，將會再次聚首一堂，看看各人的轉變。

陽光燦爛的清晨，喚醒了虎之助的衝勁，一直向著心中的夢想前進，究竟他的夢想是甚麼？是愛情？還是……。

遊戲流程

平日 (星期一至星期六)

－仕事(不增加收入的話，又甚能照顧別人呢？)
－活動(自強不息，才能應付突如其來的變化。)
－急用(健康的身體可不是用錢便可買回來的。)

↓

週末

玩者會在一幅大地圖上，來指示主角的行動，包括：
－找工作或兼職
－與心儀的女孩會面、談話等
－收集情報

↓

週日

約會的日子

今日是與女孩(們？)約會的日子，玩者應好好把握每次機會，增加心儀的女孩對你的好感。不過，由於遊戲是有時間限制，所以若果你是那些欲「魚與熊掌兼得」的人的話，便得小心！小心了！



遊戲目的

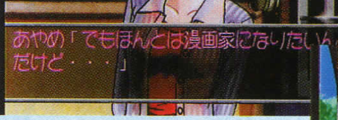
身為主角的你，需要在兩年之內，找尋到自己理想的職業和終身的伴侶。玩者固然需要在工作上獲得一定的名望，才能吸引女孩子；但若果太醉心於事業的話，便會冷落了身邊的伴侶。愛情和事業之間，你會怎樣決擇呢？



■ 身為主角的你將要面對各種的選擇。



■ 各女孩子均有不同的性格及喜好。



■ 她的理想，是否和你一樣呢？



■ 時間不多，大家應好好利用約會來增加女孩對你的好感。



■ 能夠遇上心儀的女孩，已算不分幸運的了。



Air Boarder 64

轉身曲體抱膝360度插水式落地！！

BY：非洲-JELLY

遊戲簡介

這是一隻噴射滑板的花式比賽遊遊戲，玩者要在時限內穿過所有CHECK POINT，而且還要做出一些十分華麗，但難度極高的動作。

SPT	製造商：HUMAN	容量：盒帶
2P MEM	發售日：發售中	售價：7800日圓

NINTENDO 64

© HUMAN 1998

遊戲模式

1 PLAYER	
LECTURE	在這裏可以練習一些有關遊戲的技術，而且是會有提示的
STREET WORK	這模式是要在限時內通過所有 CHECK POINT 方為過關，而一共有三個難度
TIME ATTACK	
COIN	只要在限時之內收集到指定數目的金幣便可完成
FREE RUN	可以隨自己的喜好自由地走
2 PLAYER	
VS RACE	玩者二人要鬥快通過所有 CHECK POINT
VS COIN	在限時之內，以收集得最多金幣的一方為勝

基本操作方法

掣	功能
C 掣	使出不同的花式動作
R 掣	配合3D STICK的上下，可以改變視點
B 掣	使用 TURBO
L 掣	切換地圖的顯示
方向掣	按上下可以改變攝影機的距離
START 掣	暫停遊戲和呼出 MENU
Z 掣	加速
3D STICK	玩者的移動
A 掣	跳躍，按的時間越長便跳得越高

人物特色

ALF

動作	指令
HEEL FLIP	C↑C↑
KICK FILP	C↓C↓
FS 180 HEEL FLIP	C←C→（C→C←）
HEEL FLIP TO POP	C↓C↑
FS SUPER POP 720	C↓C→C←（C↓C←C→）
SOMERSAULT	C↓C↓C↑
SUPER GACK FILP	C↑C↑C↓
S.S.FS POP 720	C↓C←C↑（C↓C→C↑）

CHRIS

動作	指令
KICK FILP	C↑C↑
CIRCLE	C↓C↓
POP SHOVE-IT	C←C→（C→C←）
BS 180 KICK FILP	C↓C↑
BS 180 FS POP SHOVE-IT	C↓C→C←（C↓C←C→）
FS 180 POP 360	C↓C↓C↑
MOONSULT BS POP 720	C↑C↑C↓
WALK ON BOARD	C↓C←C↑（C↓C→C↑）

BOBBY

動作	指令
BS POP SHOVE-IT	C↑C↑
FS POP SHOVE-IT	C↓C↓
BS POP 360	C←C→（C→C←）
HEEL FILP TO POP	C↓C↑
BS 180 FS POP 360	C↓C→C←（C↓C←C→）
MONKEY FILP	C↓C↓C↑
MONKEY POP 720	C↑C↑C↓
AIR PLANE 1080	C↓C←C↑（C↓C→C↑）

DAVE

動作	指令
POP SHOVE-IT	C↑C↑
FS POP POP SHOVE-IT	C↓C↓
FS 180 HEEL FILP	C←C→（C→C←）
KICK FILP TO FS POP	C↓C↑
SUPER POP 720	C↓C→C←（C↓C←C→）
POWER BACK UP	C↓C↓C↑
FS POP 720 TO BS POP 720	C↑C↑C↓
CYCLONE	C↓C←C↑（C↓C→C↑）



■雙打時的分割畫面



■好不容易才過了一版

7 TRICKS COMBO 跳樓實況







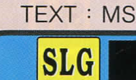






BOMBERMAN WARS

BOMBER MAN 又來了！！



TEXT：MS

SLG　MEM

製造商：HUDSON　容量：CD-ROM
發售日：發售中　售價：358港幣

PlayStation

一個遠古的故事

在BOMBER大陸的中心，居住了一群愛好和平的BOMBERMAN，他們彼此信任，造成一個BOMBERMAN的世界。



有一天，這個世界受到狂暴的怪獸LIZARD MAN侵略，愛好和平的BOMBER MAN們，由於不懂任何戰鬥技術只能不斷逃命，就在大家因這恐怖的情形而感到擔怯時，四位BOMBER HERO帶着同伴有如一陣風般將LIZARD MAN擊退。

住在這大陸的BOMBERMAN們為了感謝BOMBER HERO，便將BOMBER HERO立為BOMBER KING來統治這世界，而且更改名為BOMBER LAND，之後他們過着和平的日子。

可是在這些歲月裏，惡之力量日漸強大，邪惡的鍊金術師DARK BOMBER為了取得這世界，連同四位暗黑騎士團DARK FOCRE BOMBER來到BOMBER LAND，襲擊距離BOMBER LAND較遠的四個精靈神殿，DARK BOMBER取得精靈力量後，他的魔掌更開始向BOMBER LAND伸展。

知道此事的BOMBER KING，利用在BOMBER大陸相傳的神秘之杖，選出數位同伴一同守護這塊BOMBER大陸。





戰鬥畫面解說

1）UNIT 情報
2）游標
3）可爆破的物件
4）爆彈
5）餘下 TURN 數目



取勝之道

基本上與以往的炸彈人一樣，以炸彈攻擊對方。不過玩者有沒有留意敵方與己方同樣是有一位「BOMBER KING」出戰呢？只要左右夾攻它，就可輕易取得勝利，當然要小心自己的「BOMBER KING」，不要被敵方夾攻啦！



三種戰鬥模式

遊戲總共有兩種戰鬥模式，分別是QUEST MODE（クエストモード）和BATTLE MODE（バトルモード）。QUEST MODE可說是故事模式，玩者會成為BOMBMAN KING，除了將STAGE CLEAR外，還要找尋新的同伴來增強戰力，然後將四位BOSS擊倒。至於BATTLE MODE則是對戰模式，參加的UNIT全是自行決定，與朋友或電腦分過勝負。



特殊能力解說

搬運「運ぶ」
可搬運在旁邊的炸彈。

射箭「弓を射る」
攻擊射程內的炸彈，會使它的時間計算減1。

祈禱「祈る」
將範圍內的炸彈時間計算加1。

推倒「つき飛ばし」
將旁邊的障礙物推走。

居合斬「居合い斬り」
將前方兩格的炸彈的時間計算變成1。

道具一覽表



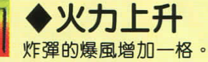

◆錢
只在QUEST MODE才出現的道具，可到商人處換取其他道具。



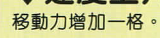
◆火力
增強爆彈的火力，但最高最八個。



◆炸彈
可用多一個炸彈。

◆火力上升
炸彈的爆風增加一格。

◆速度上升
移動力增加一格。



◆木展
移動力減一格。






◆REMOTE CONTROL
取後使炸彈的時間計算變1。或令其炸彈產生變化。

◆BOMB KICK
取後可將炸彈推至畫面邊。

◆心
可MISS一次炸彈攻擊。



◆TIME
所有炸彈的時間計算增加2。




◆蛋
取得後會變身成龍騎士或牙狼騎士。



不思議忍傳
現代忍者女同志

BY：非洲-JELLY

SLG　MEM
製造商：SHOEISHA　容量：2 CD-ROM
發售日：發售中　售價：6800日圓
SEGA SATURN





遊戲簡介

這遊戲的舞台是近未來的日本，而忍者這種職業已經被世人認知，而遊戲的主角葉隱 楓是一間忍者育成學校「姬百合學園」的學生，遊戲便由她的入學而開始。主角入學的目的是為了在一年間輔助及保護「月葉」、「霞」和「深雪」，而主角亦要在這一年內將自己變得更強。若是以最好的成績畢業，便可以成為自由忍者，不受制於任何人。玩者亦可以跟自己喜歡的人，生活在一起。這遊戲是有多個結局的，玩者要透過不同的行動來造出一個完美的結局

遊戲流程

1.決定一週內要修讀的科目
2.執行所選的科目　有關此項，之後會為大家説明
3.放學後的活動　可以選擇行街、進行特訓和回家等朋友來，若跟女孩子的好感度高的話便可以到她們的家
4.週末時進行的項目和放學後的活動一樣，但是可以執行兩次
5.每一個月進行一次的筆記測驗，進行實地研修，測試玩者的實力

■放學後去那　好呢

成績表

学級	桜	出席番号	4
氏名	伊勢 円		

実技試験成績（4月30日）

科目	点数	学年順位
体術	65/100	56/114
作法	26/100	112/114
実技	63/100	43/114
小計	154/300	82/114

筆記試験成績（4月30日）

科目	点数	学年順位
語学	59/100	63/114
算術	49/100	77/114
薬学	27/100	102/114
医術	48/100	90/114
忍術	49/100	76/114
小計	232/500	94/114
合計	386/800	96/114

■在月派發的成績表

修讀科目


語學
+語學+算術-體術


算術
+算術+語學-作法


藥學
+藥學+醫術-忍術實技


醫術
+醫術+藥學-忍術學


體術
+體術+作法-語學

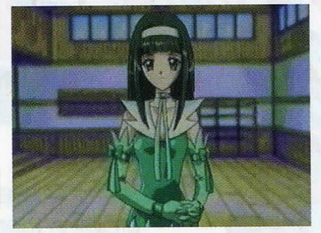

作法
+體術+作法-算術


忍術學
+忍術實技+忍術學-醫術


忍術實技
+忍術實技+忍術學-藥學

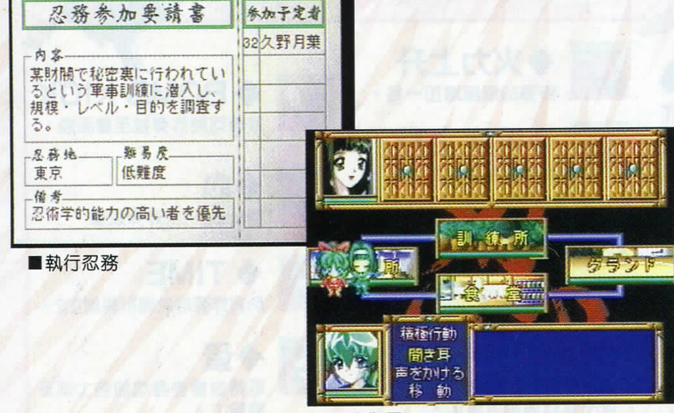
週末指令

睡眠	可以選擇夢到的女孩子
打電話	打電話給女孩子，只可以使用一次
能力值	查看各人的能力值
系統	可以進行遊戲的設定
儲存 / 讀取	儲存或讀取遊戲的進度


■竟然可以選擇夢到誰



■打電話跟月葉「煲粥」



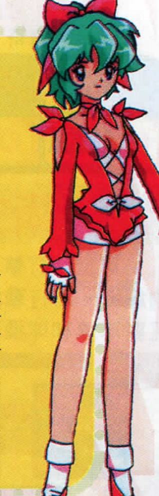
■執行忍務

■忍務指示

忍務實行指令

移動	移動到鄰接的地點
積極行動	可以選擇攻擊的目標，攻擊力會因距離而改變
消極行動	只可攻擊在同點的目標，失誤的機會不高
聲援	幫助在同點的角色回復耐久值

人物介紹



葉隱 楓 CV：菊池 志穗

身高：154cm
出生日期：5月26日
喜愛食物：壽司
喜愛的事：跟朋友們一起吃東西

這遊戲的主角，有着樂天的性格，為人活潑開朗，人見人愛。在她8歲的時候她的家人是在久野家工作的，所以她跟月葉已是4年的朋友了，不過後來她的家人再沒有在久野家工作，之後她便沒有跟月葉聯絡了。

後來她得知月葉入讀了姬百合學園，便要求她的父親讓她入讀，遊戲便因此而起。

久野 月葉 CV：丹下 櫻

身高：157cm
出生日期：11月20日
喜愛食物：碎果仁雪糕
喜愛的事：沐浴

在三位公主之中，最年輕的一個，性格比較內向。在她兒時曾跟楓生活過一段時間，所以對楓有好意。為了逃避家人對她的束縛，在兩親的反對之下，她仍堅決要進入姬百合學園。





藤木 霞 CV：折笠 愛

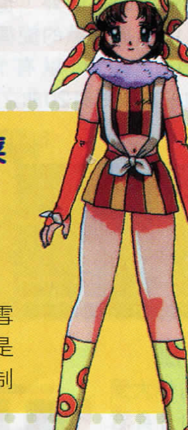
身高：161cm
出生日期：1月14日
喜愛食物：點心
喜愛的事：散步

很少說話的一名公主，令人不敢接近她，雖然她並不喜歡忍術，但是不知為什麼會入讀這間學校。她有着很高的忍術能力，而其忍術實技更加是全校之冠，由於她敢作敢為的性格和出色的表現，所以有很多女學生都喜歡她。

遠野 深雪 CV：井上 喜久子

身高：164cm
出生日期：9月21日
喜愛食物：茶點
喜愛的事：睡眠

深雪是一個無時無刻也在睡覺的美少女，而她的說話速度十分緩慢，給人的感覺是十分懶洋洋。但是她對於家務和烹飪十分擅長，亦是其他學校男生的女神，而且還為她成立了一個FAN CLUB。



白瀨 櫻華 CV：池澤 春菜

身高：153cm
出生日期：2月15日
喜愛食物：朱古力
喜愛的事：遊戲

為人比較孩子氣，因為她對深雪存有好意，所以她視楓為情敵。她是一個很情緒化的人，不能好好地控制自己的感情。



不知火 遙 CV：冰上 恭子

身高：159cm
出生日期：4月1日
喜愛食物：蘋果
喜愛的事：讀書

是學會的委員長，不喜歡跟其他人合作，對很多事都是不瞅不睬的，而她最喜歡的是電視的動畫。不過她在放學之後，是不喜歡回家的，喜歡在街上游盪。



伊勢 圓 CV：篠原 惠美

身高：166cm
出生日期：8月13日
喜愛食物：日式火鍋
喜愛的事：撫摸小孩子的頭

在入學之前是一名兒科的保母，所以她是十分喜愛小孩子的。她喜愛過着悠閒的生活方式，她很少會擔心明天會發生的事，她在校內也是很受歡迎的。

■猜一猜這會是誰



■深雪在何時何地也是睡覺的



■月葉發生了什麼事啊



■這是楓的父親-葉隱 十全



WORLD STADIUM 2

WORLD STADIUM 最新作開幕了！！

Text：積奇

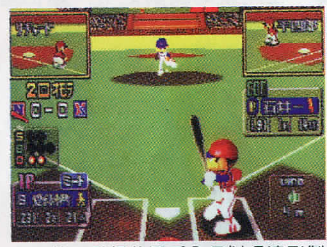
© NAMCO LTD.

製造商：NAMCO
發售日：4月29日　售價：5800日圓

SPT MEM PlayStation

前言

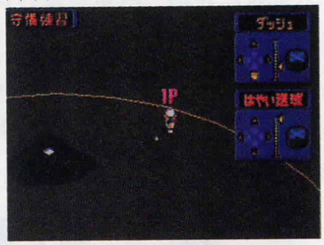
於PS上大受歡迎的棒球遊戲《WORLD STADIUM EX》的最新作品終於登場！除了有開幕戰和錦標賽外，新加的自製加油歌模式「作曲君」和可供6人同時參加的「LINK戰」模式更是這遊戲的最大特色，而遊戲更是對應DUAL SHOCK的呢！利用Analog來操作，無論是打擊或是投球也十分有真實感。


■遊戲內登場的選手全是以多邊形製成，其特徵與真實選手相差無幾。

練習模式

可進行打擊、投球和守備的練習。而打擊練習方面，更可對球速和球種進行設定，而使用DUAL SHOCK的玩家也可利用這個模式作ANALOG的練習。


■對自己的弱點要加強訓練啊！


■可進行飛撲接球和快速傳球的練習。

這就是基本的四個模式！



開幕戰

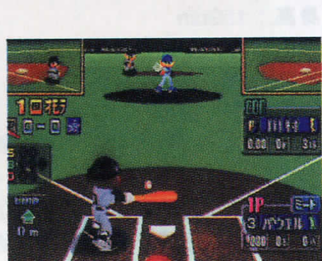
除了原有的12隊球隊外，更有NAMCO STAR和完成「國盜LINK」模式時新加的戰國武士隊。

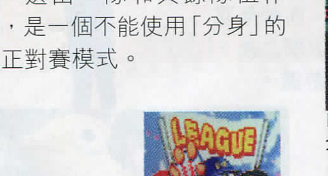

■這是一個可供大家輕鬆作賽的模式。



錦標賽

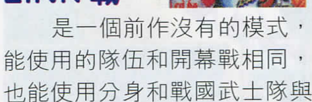
選出一隊和其餘隊伍作賽，是一個不能使用「分身」的純正對賽模式。


■總比賽回數有10、30、60和135之分，你會選那一個呢？



LINK 戰

是一個前作沒有的模式，能使用的隊伍和開幕戰相同，也能使用分身和戰國武士隊與電腦作賽。而這個模式內更可給1～6人同時對賽，用來招呼朋友最好不過。




■相同的隊伍也可作複數選擇，全部相同也可以。

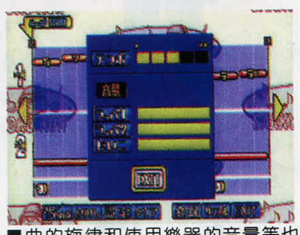

■最多可以6人同時進行。

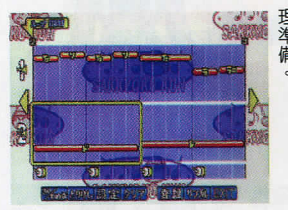
今作新加的便是「作曲君」和「分身君」！！

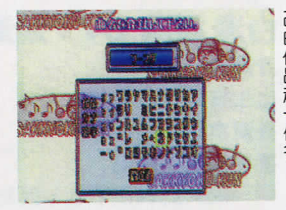
作曲君



新加的模式之一便是這個作曲君，除了曲的旋律和音量的調節外，也能在原有的曲目中加插喜歡的旋律。這模式製作的加油歌可以有10首，而SAMPLE方面更有20曲之多呢！


■曲的旋律和使用樂器的音量等也可作出細緻的設定，有自信的朋友不妨試試。


■這是基本的作曲畫面，要有長期作業的心理準備。


■作完曲後，可為自己的作品起一個名。

分身君

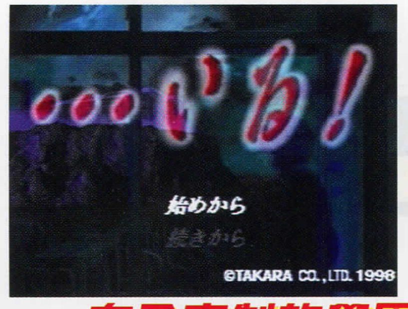


前作大受好評的分身君仍然健在。長打、安打、走力和守備4個測驗的結果會直接影響角色的能力，於長打時得到好成績會成為HOME RUN打者，而於安打時得到好成績便會成為安打製造機。


■竟然有謎之男人登場，十分緊張呢？


■相比前作，充滿個性的選手會更加多。


■長打時得到好成績便會成為HOME RUN打手。



···有!

Text：積奇

AVG 製造商：TAKARA 發售日：3月26日
售價：5800日圓
MEM PlayStation



前言

這是一個以全寮制的霧丘高校為舞台的恐怖Adventure Game。玩者扮演的是一個名叫稻葉的學生，目的便是要阻止邪神的復活和從學校中脫出。當然在校內各處也潛伏着一些陷阱各怪物的，你能把這一切障礙也解決嗎？

遊戲操作



□ 道具、遊戲設定畫面的呼出
△ 蹲下
× 於立體模式時可作快速移動
○ 調查
方向制 道具的選擇、人物的移動
L1 左手面水平移動
L2 視點上升
R1 右手面水平移動
R2 視點下降

登場人物介紹

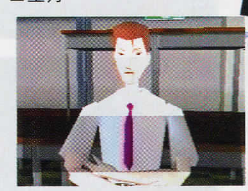

■由麻


■北條老師


■中西


■廣瀨

■望月


■冰川

這是一個怎樣的遊戲呢？

和一般的AVG不同，這是一個全多邊形的3D冒險遊戲。各個動作也是由玩者本身做出來的（雖然動作不多），如拾道具和逃跑等，而遊戲內亦是謎團多多，有些地方如不動腦筋的話是很難過的。

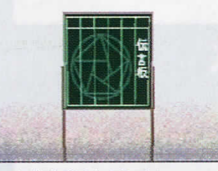

■全多邊形的立體遊戲。


■各式各樣的特別事件也會發生。

■這裏會有什麼呢？

SAVE的方法

遊戲的SAVE方法並不難，只要在冒險時看見這樣的傳言板，走近它再調查的話便會出現SAVE畫面。



■在這裡調查便可以SAVE了。

路不拾遺？

玩這遊戲時要千萬留意腳下的東西啊！因為很多道具也是遺留在地上的，不小心的話便會很容易錯失了。除了地上的道具外，也不要忘記在每樣物件上按調查鍵，只要一直小心進行的話，很容易便可以「滿載而歸」了。


■這幅畫是可以取得的呢！

■在地上的東西不小心的話便會錯過。

■道具欄的東西會有什麼用呢？

遊戲正式開始

這天主角稻葉又在睡夢中發着相同的夢，是他的同學相川遭遇不幸的夢。在夢中相川告訴主角這學校將會有恐怖的事發生，邪教的人會把封閉於這個島上的古代邪神復活，着主角和大家要在月亮完全消失前離開。可是當主角想進一步問及這事的時候，由麻同學便把主角推醒了。



■相川的預告只是一個夢嗎？

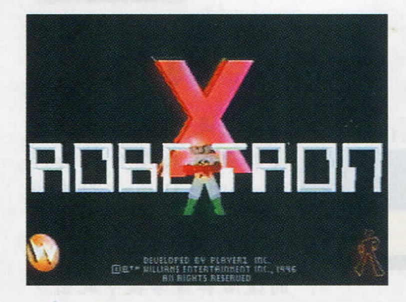


■憤怒的由麻同學。

一覺醒來的主角便立即問由麻關於相川的事，知道相川原來是校長的孫女，可是卻急急的轉校了（主角卻認為她並沒有轉校）。由於時近學園祭，各同學也十分忙，可是卻不見了廣瀨和望月，而由麻在美術室還有工作，於是便叫主角幫忙找人了。


■由麻叫主角幫忙找人。


■看！這不是廣瀨嗎？



ROBOTRON X

STG

發售日：發售中 發行商：GAMEBANK
價格：4月2日

PlayStation

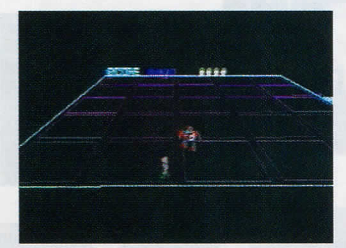
TEXT：古拉拉_B

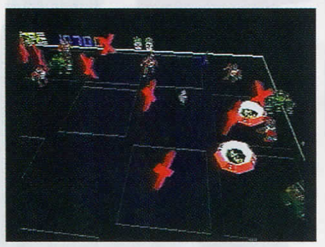
如果完全破關，就絕對要有「根性」的遊戲！

遊戲

這是一個全部以多邊形製作的射擊遊戲，目標很簡單，就是將所有版面裏的人類救出，及用你手上的鎗將所有敵機械人消滅便可以過版，但是，是否真的那麼簡單呢？敵人全部都是毫無人性的機械人，分為兩大類，一類是只會向你進攻的，而另一類就是會將你的目標——其他人類徹底消滅的。當畫面出現人類時，機械人便會毫不留情地向他們進攻，它們擁有遠距離的武器，而且為數不少，會將你重重圍住，你可以在應付嗎？此外，隨着你過版的數目的增加，敵人數目也會不斷增加，而且會不斷強化，若你能玩一下這遊戲，便能感受到它的恐怖……









敵人

GRUNT 會向着玩者逼近，當玩者接觸到它們便失去一個生命，共有四級。



HULK 玩者是不能擊倒它們的，不過他們不會攻擊玩者，只會向着其他人類進攻。





SPHEROID 會放出ENFORCER。

ENFORCER 會發射出子彈來攻擊玩者。



QUARK 會不斷放出TANK。

TANK 速度較ENFORCER慢，它的子彈速度很高。

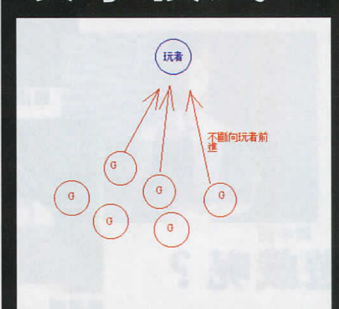
BRAIN 除了可將人類洗腦之外，還會對玩者放出追蹤激光。



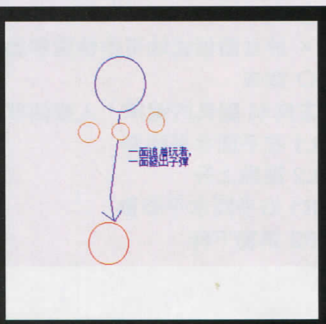
操作

十字鍵	八方向移動
□△×○	對應四個方向射擊，□△同按就是向左上方射擊，如此類推

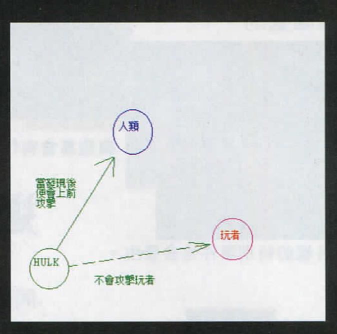
攻擊模式



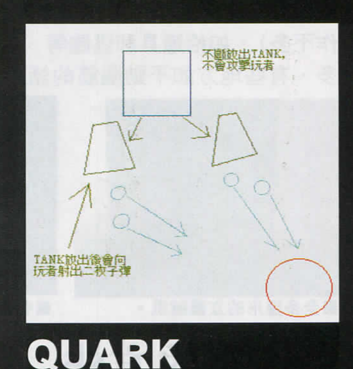
GRUNT



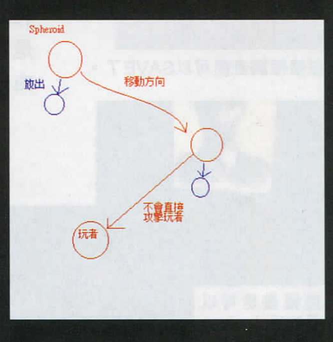
ENFORCER



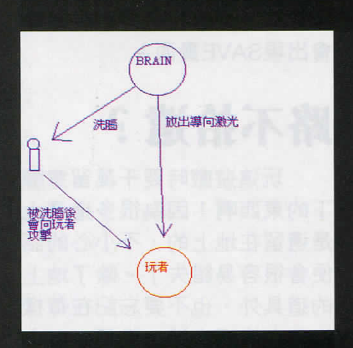
HULK



QUARK



SPHEROID



BRAIN





Space Dynamic

FIG 2P
發行商：VIC東海
發售日：發售中　價格：6800日圓
NINTENDO 64

TEXT：古拉拉_B

無差別人獸異形劍鎗斧大混戰

故事

某日，帝國馬連高（マリンゴ）派出宇宙探險隊發現了一塊原石（プライムエレメント），正想拿走的時候發生了一次史無前例的大爆炸，整個宇宙也感到它所發出的衝擊。但奇怪的是，原石竟然絲毫無損！科學家發現那塊原石藏着宇宙誕生和暗黑次元的秘密，不過這秘秘很快便傳遍整個宇宙各國，引起無數爭奪，戰爭一觸即發。由於原石的力量太大，怕用於戰爭後果不堪設想，所以一班和平主義者以「被命運所選者」的名義發動戰爭，並統治了整個銀河系。但其中一個叫索諾（ソーノク）的人，他知道原石的秘密，所以將它奪去了。由於得到原石的力量，無人能接近索諾。戰士之中有一個是被暗黑次元帝皇派來，奪取「原石」的。他將原石的秘密道出了一原石是開啟宇宙最強大力量的鑰匙的一部份，也埋藏了宇宙最初被造時的秘密，為了安全才將那鑰匙分成兩斷，放在兩個次元之中。索諾得知這個秘密之後就向暗黑次元進發，而他的行動同時引起了一群有野心的挑戰者……

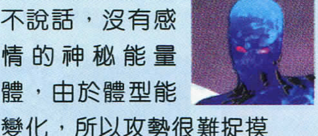


模式：

爭奪「原石」模式
從十個角色中選一人去從暗黑次元中取回「原石」。

對戰模式
可二人對戰，體力可作調教，由10%至100%不等。

設定
可設定難易度，時限，回合，操作鍵改變等等



練習模式
能選擇操作不同的角色來練習不同的必殺技，也可以看電腦的示範，體力不限。



當AUTOPLAY閃動時，按下Z鍵電腦便會使出SUPERCOMBO，這是為玩者練習防禦SUPERCOMBO而設的。

基本操作

←→	左、右移動
前衝	角色面向的方向連按二次
橫移	L是向畫面外移，R是向畫面裏移。
跳躍	十字鍵按上，短時間按的是小跳躍，長時間的是大跳躍。
擋格	（C→）
起上	倒下時直攻擊鍵和橫攻擊鍵同時按
起上攻擊	倒下時按腳鍵
投技	接近對手時按B
DOWN攻擊	敵倒下時按↑＋（C↑）

SUPERCOMBO

體力計下面有一條能量棒，當它滿時按A＋B便可使出SUPERCOMBO，角色會自動使出設定的連續攻擊。當防禦的一方擋格時，威力會增加四分之一，若沒有防禦時威力會增加二分之一。如果對手在空中時使用，威力會更大。

人物介紹



AARON
特種部隊的一名猛將，使用強力的來福鎗和空手道攻擊



DEMONIKA
來自暗黑次元，奉暗黑神之命奪取原石，暗黑次元中最強的女戰士



EVE
擁有人工知能的機械人，為追蹤索諾的暗殺部隊而出發



GORE
格鬥技之王，曾奪得全宇宙格鬥冠軍名譽

MORPHIX
不說話，沒有感情的神秘能量體，由於體型能變化，所以攻勢很難捉摸



NIKKI
外星王國的公主，受過專業訓練，擅長足技



SCARLET
擁有成為「被選者們之女王」的野心，武器是DRAGON SLAYER



ZENMURON
能使用武術、忍術和劍，正體不明

新GAME 雅達利業務用遊戲集 VOL.2

ETC　2P

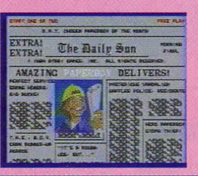
發售日：發售中
發行商：MIDWAY

PlayStation

曾幾何時，你我未知道街霸、拳皇是甚麼時，已經有同樣風靡萬千少年的典堂級經典遊戲在各大小遊戲機中心出現，或許只有業務機戰員的隊員才知道它們的存在。今日就用這個機會給各位年青的機迷認識一下，上一代的業務用遊戲吧！　TEXT：古拉拉_B

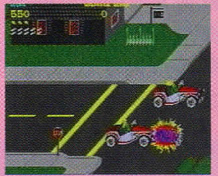
PAPER BOY

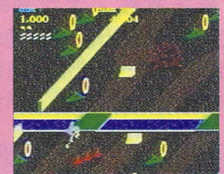
因為香港很難找到這類的工作，所以現在並沒有太多人認識這樣的遊戲，其實《派報童》已經有很久的歷史了。其難度和真的派報童不惶多樣，因為一方面要將報紙派到訂戶門口（若將報紙射到訂戶的信箱中，會得到更高的分數），另一方面又要回避路上出現的人、狗、貓、車等等。如用報紙射倒盜賊，會增加分數呢！



操作	
↑	加速
↓	減速
←→	向左、右移
×	派報

如果報紙途中射失了，是可以取得「補給」的。當玩者派完了街道上的訂戶之後，便會出現一個障礙形式的獎分關，用報紙將靶子射倒便可得分。最後會統計玩者派報的準確率，若失誤太多，是會有訂戶取消訂購的！





GAUNTLET



記得以前這個遊戲推出業務版本時，吸引了很多「隊伍」排隊去玩。為甚麼是隊伍呢？因為這是一個可供四人玩的遊戲。玩者可以扮演力量型的戰士、射程和威力大但防禦力低的魔法師、速度高的箭手和密度連射的女戰士四種角色，基本角色會有2000點的體力，當受到敵人攻擊或碰上敵人便會減少，同時體力也會隨着時間過去而流失，到0時便死亡。遊戲目的是要通過充滿敵人的迷宮。迷宮裏面有很多強大的怪物、鬼怪、戰士、魔法師、野獸等等，除了要消滅牠們之外，還要將牠們的巢穴消滅，否則牠們會不斷出現。要留意的是牠們不是小貓兩三的出現，而會是每次超過二十隻的，相信喜歡玩「大規模戰鬥」的玩者會愛不惜手。

玩者除了能取得回復用的道具之外，還可以拿到將畫面內出現的敵人全滅的藥水及開門必需的鑰匙。



ROAD BLASTERS



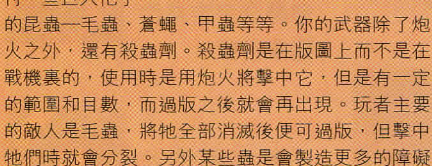
玩者可能很多機會接觸到模擬飛行加上射擊的遊戲，但有沒有試過賽車加上射擊遊戲的滋味呢？現在各位就有機會試試這種感覺，



ROAD BLASTER就是這樣的一個駕駛遊戲。玩者除了要回避路上的障礙，還要用車上的武器攻擊你的敵人——在前方的車輛、道路兩傍的炮台等等。玩者要在限定的燃料數之內走到每一版的終點，不過中途是可以補給的，擊倒敵人也可以取得補給道具。基本燃料用完後便會消耗後備燃料，若所有燃料消耗完便會GAME OVER，但是後備燃料是沒有補給的。賽車途中，玩者是可以得到從飛機降下的強化道具，增加速度或使用更強的武器。

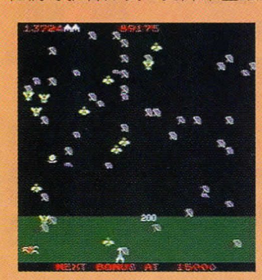


MILLIPEDE



這個可以說是射擊遊戲中經典之作，現在這一代的玩者可能未接觸過這個遊戲，但是這個遊戲給以後創作人的影響卻很深。

玩者控制着一架戰機去對付一些巨大化了的昆蟲—毛蟲、蒼蠅、甲蟲等等。你的武器除了炮火之外，還有殺蟲劑。殺蟲劑是在版圖上而不是在戰機裏的，使用時是用炮火將擊中它，但是有一定的範圍和目數，而過版之後就會再出現。玩者主要的敵人是毛蟲，將牠全部消滅後便可過版，但擊中牠們時就會分裂。另外某些蟲是會製造更多的障礙物來干擾玩者擊中毛蟲，所以當牠們出現時，便要先將牠們擊倒。玩者的活動範圍不是限於一線，而是畫面下部有顏色的地帶，所以當甲蟲來襲時，便可以推上作回避。

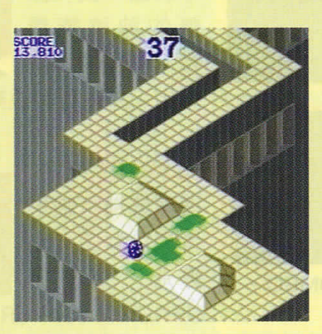


MARBLE MADNESS

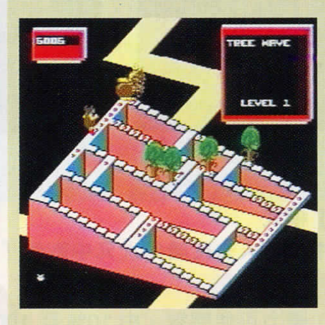


各式各樣的遊戲中，玩者大多數控制的不是人類都會是生物，或是機體，如飛機，汽車，甚至近期的電車也有，但是玩者有沒有試過控制一顆波子呢？

在這個遊戲，玩者就是控制一顆很易被消滅的波子，除了從高處掉下會粉碎之外，也會遇上將它分解的液體、或者是將它吸入體內的奇怪生命體。這些都是在路上會遇到的難關，玩者的任務就是將波子在限時內安全地送到終點，但是如果波子在途中掉下或被吃掉了，是不會GAME OVER，不過時間仍然會過的，所以不能錯失太多，否則時間到了還未到終點，便會……

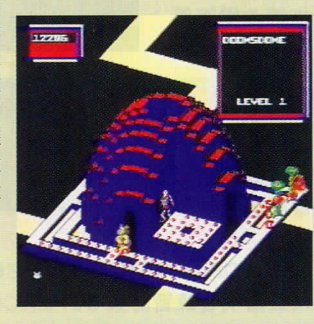


CRYSTAL CASTLES



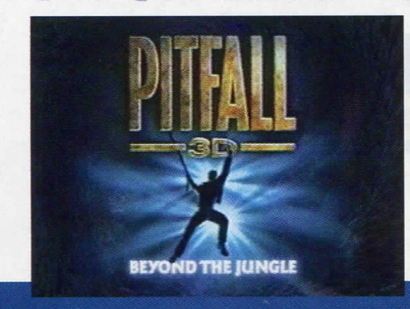
現在的業務用遊戲中，大多數都是使用操作杆、軚盤、手槍或魚杆之類來玩的，直至大約四個月前才出現了一個用「球」來操作的競速遊戲，但是玩者們有沒有想過，這種「操作杆」十年前已經出現了呢？

這個遊戲業務用版本的確是用一個「球」來當操作杆的，玩者要制控一隻小熊去將版圖內的寶石取走，但中途會有敵人加以阻撓。而小熊是十分弱小的，一碰便會死，所以玩者要取得寶石之餘還要回避敵人，就像《食鬼》一樣，遊戲中也有無敵道具，玩者大可放心。





PITFALL 3D BEYOND THE JUNGLE



相信不少亦有玩PC的玩者也會聽聞這個遊戲的32BIT電腦版本，不過那是2D的PITFALL，令人感覺得像《奪寶奇兵》的遊戲版，因為主角的動作、造型都很相似。而這次3D的版本，不但有新故事，也有新的舞台和新的道具，舞台設計層出不窮，加上能作360度活動，現在她來到這個平台上，將會給各位一種新的體驗。

TEXT：古拉拉_B

ACT　發售日：發售中　發行商：ACTIVISION

PlayStation



從2D到3D，從PC到PS







故事

講述主角哈利到南美洲進行探險時，遇上了一度時空門，裏面突然出現一個女性向哈利求救。哈利到達了一個未知的世界，那裡原本是莫古族所統治，但某天來了一班邪惡的侵略者將它佔據了，而且那些侵略者打算向地球進攻！哈利為了拯救自己的地球和莫古族，決定向侵略者挑戰。



遊戲

形式仍舊是純動作，但再不是以前的2D，角色可以作360度的移動、跳躍和攻擊。每一版在讀碟時都會有提示玩者跟着的一版的目標是甚麼，最初還有一版練習版讓玩者們熟習一下操作的。

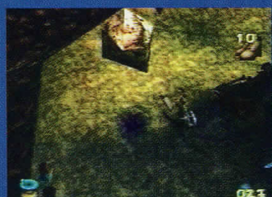






遊戲版圖會出現很多陷阱和敵人—巨形昆蟲、石人、猩猩等等，過關後還會有巨大的首腦出現，玩者可以使用基本武器「開山鎬」之外，更會得到攻擊用的膠囊。此外，因為舞台是原本擁有高度文明的世界，所以途中玩者會遇到一些機關向玩者襲擊或者一些移動的浮遊石築起的通道和升降台等等，要通過這些機關，除了利用跳躍之外，有時候還要利用玩者的武器，但是如何使用，就留待玩者自行去發掘了。

若玩者從山谷或大穴中掉下，便會失去一個生命，但是被敵人或機關擊中，就只會失去部份體力。要回復體力，就要在版圖上收集寶石，然後走到回復點裏。玩者得到愈多的寶石，能回復的體力亦相對地增加，冒險途中玩者亦可以取得一些道具來增加生命的。當完成每版的目標之後，便會出現一個轉移點通往下一關。






■回復點



■泰山來了！

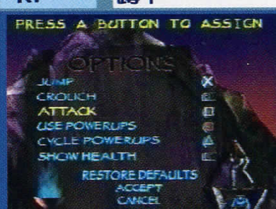
■終於到達出口



操作



按鍵	操作
十字鍵	八個方向移動
○	使用道具
△	轉換道具
×	跳躍
□	攻擊
L1	顯示現時體力
R1	蹲下



道具

道具	說明
寶石	右角下的數值是玩者所取得的寶石數，有大(代表五個)和小(代表一個)兩種分類。
黃膠囊	像計時炸彈般，放下後一定時間會爆炸
藍膠囊	會在主角身邊築起一個防護網
鞋	增加一個生命，畫面左上方有顯示



CLASSIC ROAD ～優駿2～



By: Agent X · Glen

挑戰！世界列強馬匹～

一隻非常忠於現實的賽馬遊戲，當中除了使用真實馬匹作「Motion Capture」之外，玩者更可自由地選擇參與1988-1997年之間，共10年的馬季賽事。至於遊戲目的，自然是要戰勝其他馬匹，成為云云馬匹中的超級「優駿」！

一年決勝

遊戲雖然提供了88-97年度間，共10個馬季選擇，不過玩者只可選擇參與其中一年的賽事。換句話説，玩者每次只能夠在1年的時間內，帶領最多4頭馬匹來過關斬將，以獲資格進入「Super Horse Mode」(超級優駿模式)中，與強手一決高下。

3-4歲春：玩者必須要取得參與在春季所舉行的GI賽事的資格，勝出的話便可以進入在秋季所舉行的5大GI賽事。

4歲秋-冬：玩者在勝出「有馬記念」後，便可以進入「名田役模式」，再勝出的話，便會進入最高榮譽賽事－「Super Horse Mode」(超級優駿模式)！

對戰模式

遊戲總共提供了3種不同的對戰方法，其中「GI Battle」主要是讓可參與GI賽事的馬匹來一次同場較量；而「CR Battle」則可讓4位玩者參與，各玩者必須在一年內調教自己馬匹，以參與及爭奪各賽事的錦標。至於「CR Battle Loyal」雖然同樣是一年間的對戰，而可參與的馬匹甚至可多達600匹，惟玩者並不能對馬匹作出調教，所以絕對是考驗馬匹真正實力的模式。此外，遊戲亦設有Password輸入模式，以讓更多的玩者一起參與比賽。

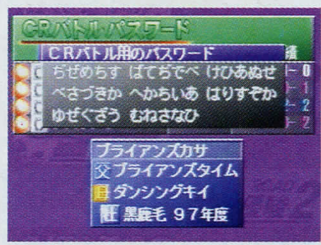
■ 10年的賽季可供選擇。



■ 實況報導戰況！



■ 你的愛馬能參與此大賽嗎？



■ 對戰用Password。

邁向優駿之路？！

～育成小徑～

A · 交配

在選擇種牡馬及繁殖牝馬時，玩者可利用「ニックス」來預測馬仔的質素，越多提示便表示交配後生出來的馬匹質素越高。另外，玩者亦應觀察「インブリード」中，預測馬仔體內的血液濃度；如果濃度太高的話，馬匹是很容易出現傷患的。



B · 調教

調教時，玩者應小心不要將訓練日程編排過密，否則馬匹會因為練習過度而影響出賽時的表現；甚至因此而令馬匹受傷的話，就更得不償失了。若果玩者對調教並不熟悉，筆者便建議玩者選擇較為踏實的「西山健二」作為練馬師。



C · 休養

雖然遊戲只有一年的時限，但是玩者亦應預留一些日子來讓馬匹休息。當然休養的時間亦不應太長，以影響馬匹的狀態。筆者建議玩者每隔一個月便應讓馬匹進行2星期的休養，這樣馬匹的疲勞度便可以長期控制在低水平之下。



～優駿大道～

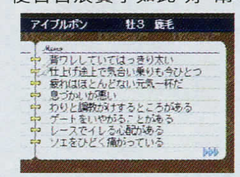
I · 奇蹟的血量

所謂「奇蹟的血量」就是指當玩者在進行交配時，選擇「インブリード」一項，當中顯示出馬仔體內血液濃度為18.75%，便表示很有機會交配出一匹絕世無雙的名馬。不過，這同時亦有機會交配出一匹體質甚劣的弱馬。



II · 多多參考Memo(メモ)

玩者除了安排馬匹訓練日程之外，更需要留意在Memo中對馬匹狀況的意見及評語。當中最大的用處，就是令玩者得知各馬匹的弱點，以方便玩者作出針對性的調教。(可惜的是，若果你不懂日語的話，便白白浪費了如此"好"幫手)



III · 避重就輕

由於遊戲時間只有一年，所以玩者應盡快取得參與GI賽事的資格。因此，玩者絕對要小心選擇所參與的賽事，以免浪費時間。這裡筆者建議玩者最初不應與太多強敵一同作賽，而選擇一些較易勝出的賽事，以避免出現"死鬥"的情況。





RIVEN

THE SEQUEL TO MYST®

Press Start

RIVEN THE SEQUEL TO MYST



製造商：ENIX　發售日：4月9日
售價：7900日圓

AVG　MEM　SEGA SATURN

Text：積奇

一起進入這個謎離境界吧……

前言

這遊戲可使你體驗到製作人在這四年間的血與汗，而你便是最後一個與阿多拉斯交談的人。在一間古舊的房間裡，座於椅子上的他向你懇求着似的，當他把一本書遞給你看時，一股強大的吸力突然把你給進書內……。



■這個便是阿多拉斯。



■這本書……。

■被關着了！

遊戲的操作方法

這遊戲雖然使用Mouse來進行是最好不過的，可是若只使用「Pad」的話也是十分簡便。

A鍵	決定
B鍵	取消
C鍵	決定
X鍵	左1／3
Y鍵	中間
Z鍵	右1／3

L鍵	左端
R鍵	右端
方向制	游標的移動
START	MENU畫面
Y＋方向制	可把游標移動往畫面的各方

遊戲目的

RIVEN是MYST的CD－ROM和小說的續篇，而「RIVEN是沒有秘密的存在」這句話更是代表了RIVEN的秘密。為什麼你會在這個世界內呢？怎樣才可以由這裡脱出呢？只要能把所有謎團解開的話，便是你完成這個遊戲的時候了。







所有島嶼的共通點

RIVEN世界的其中一個共通點便是那些DOME（巨蛋）型建築物，如遊戲　的「FIRE MARBLE DOME」。為了能成功把卡沙苓救出和捕獲元，對各種DOME的謎題便要多動腦筋了。





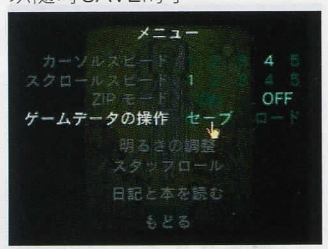
明暗度的調整

畫面的明暗度可作15階段的調整，而方法便是把中間的光棒移上或移下。

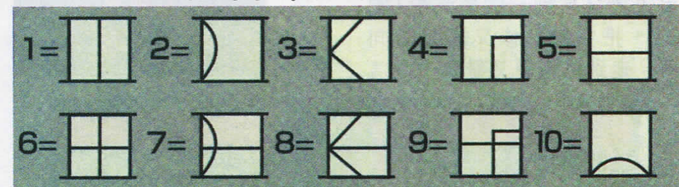


SAVE

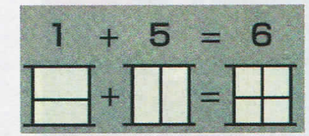
遊戲內並沒有特定的SAVE Point，換句話説即是可以隨時SAVE的了。



RIVEN世界裏的10個數字

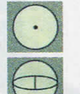


在這個世界內是有它獨自的文化的，遊戲中常常會出現一些奇怪的記號，其實這些便是RIVEN世界　的數目字和文字了。這些記號往往表達了某些謎題的解答方法，有些時候更要把那些數字計算呢！

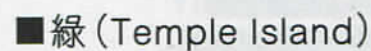


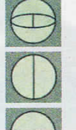
■這便是其中一個相加的例子。

這些記號對解謎十分重要，除了外表要留意外，按動它時的聲音也要留意。



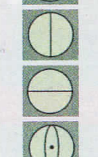
■綠（Temple Island）



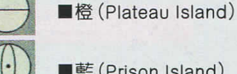


■紅（Jungle Island）

■紫（Crater Island）



■橙（Plateau Island）



■藍（Prison Island）



遊戲正式開始

由於本書之前曾介紹了PS版「RIVEN」首兩個島的部份攻略流程，故此這兩版會作出簡略的介紹，而重點便是第三個島(Crater Island)。

TEMPLE ISLAND

在「RIVEN」的世界裡，是不能一開始便把一個島上的所有謎題解開的，只要來往各個島嶼之間便可以愈玩愈深入的了。

一開始主角先往右行(那個雪糕筒形的望遠鏡可暫時不理)，沿着階梯往上行便會發現Gate Room。先不要進內，在門邊右方的那個按鈕上按四次，再轉身往左沿着階梯向下行至一木門處。由門的下方進入，一直向前行便會發現一個蒸氣的開關制(圖1)，只要把它拉下便可。完事後先轉身不要出門，在門邊右方的按鈕上按2次，再把左手面的手把拉上，這時可以進入往另一通道處。由於前面的門上了鎖，於是便轉身，這次先把右手面的把手拉上，再按左面的按鈕2次。回到開首(Gate Room)的門前，轉身再按右手面的按鈕2次之後再次進入往另一出口。


■圖1

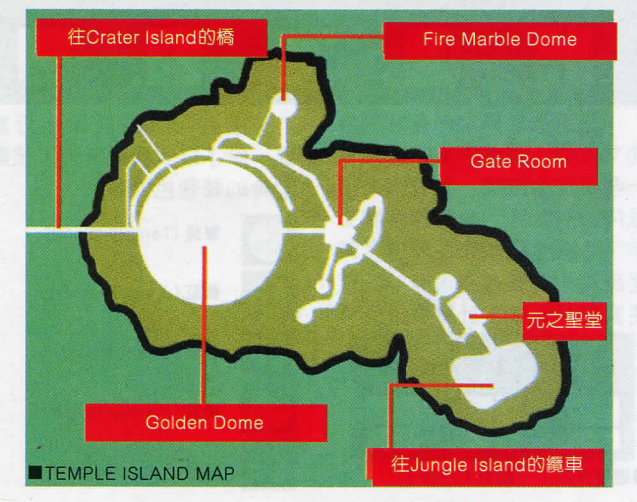
過橋後便來到Golden Dome(圖2)，一直向前行走出去後又見到一個蒸氣制(圖3)，把它拉下後又是繼續向前。走到盡頭後又看見一個這樣的制(圖4)，把它拉下吧！之後沿路回到Gate Room門前，往前行進入山洞左手面的房間(Image Room)。中間的座椅可不用理會，回頭把左上方的一個橙色觀察器(圖5)旁的那個手把推上，之後繼續再向前行。來到「元之聖堂」後，在唯一的出口出去，行到纜車站前按下右手面的那個按鈕便可等待纜車到站了。


■圖2


■圖3


■圖4


■圖5



■TEMPLE ISLAND MAP

JUNGLE ISLAND

和之前的Temple Island有很大分別，RIVEN世界的數字會於這版登場，而這個島「梯」的數目亦很多，要小心不要迷路啊！

纜車到站後，向右行會發現第一個木球「3」，看過後可進入山洞。到出口的分叉路往上行，過橋後先進入右手面的木門(進入前可看門柱上的那隻甲虫)。向前行過了第一個樹洞轉左的巨劍下可看見另一個木球「4」，向前行到分叉路選左(火紅色有梯的那邊)，再次到達分叉路，這次則選右。一直往前行到達一處像村落的地方(途中有鐵梯的地方暫時不用理會)，爬梯上到頂後選小屋前(圖6)左手面的路，繼續向前行看到潛水車後推動車旁的制放它下水。


■圖6

沿路回開首不久(圖7)的地方，這次向下直行，看見兩隻生物下水後便跟着下去。在沙灘(圖8)向右行又可看到一個木球「5」，回剛才階梯處繼續未完的路。穿過山洞後向前行在沙池裡又有一個木球「2」，在沙池(圖9)後的階梯往下直行便可到達潛水車。中上方的那支棒是用來調頭的，下方打横的那支是用來選擇行車線，而右下方的那支是用來前進用的。好了，先如圖所示去月台(Platform Switch)，把所有控杆推上。然後再去學校，攪動那個像鳥籠的東西旁的手柄，元便會出來說話。之後可離開潛水車，沿路回到這個斧頭處(圖10)，直行便可乘礦車過下一個Island。


■圖7
■圖8
■圖9
■圖10



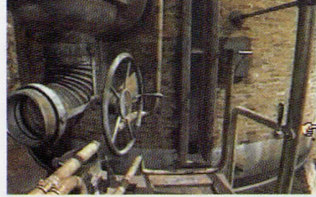
■JUNGLE ISLAND MAP

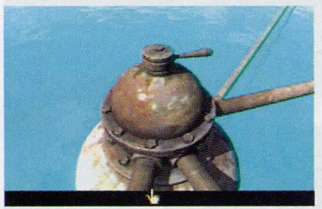


CRATER ISLAND

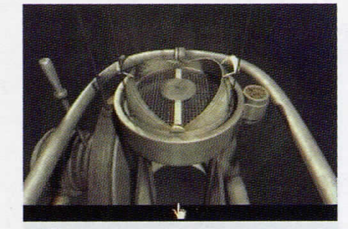
離開礦車後，先往右手面的圓柱形建築物(Boiler)。由於未能開門，所以轉左行到那個控制器前(圖11)，先把蒸氣制往下拉，再轉左面向主控制器。右手面有兩枝控制杆，而左手面則有一個大轉盤。好了，現在先把右下方的那枝杆拉上，這樣在　面的水便會停止再「煲」了。之後再把牆上的控杆推上，內裡的樓梯便會上升。轉右把之前的蒸氣制推上，最後把那個大圓盤攪動至和原先的喉管分開(圖12)。先回到島中央的那個蒸氣控制器處(圖13)，把杆推上。回到這個Boiler的正門，由中間的樓梯往下行，經過一條黑暗的路後，便可由出口跳下。


■圖11


■圖12


■圖13

沿左手面直行會到達一個平台(可先把門右手面地上的蓋拉起)，入到盡頭把那個像「燉盅」(圖14)的東西打開，再取右手面的一粒「泥」放在其中間，完成後拉動在手面的把手，等一會後再把那個「燉盅」拉上來，打開看見一隻像青蛙的東西跳出來後便可回到出口處，把門關上便會發現左右兩旁出現了一條新路(圖15)。


■圖14


■圖15

這時先往左手面的樓梯往下行，開了盡頭的門，先不用理會那個圓球，轉身把門關上竟然又出現一個門。由此路出會發現那個球的控制器，細心留意便會發現它顯示的奇實是一個黃色標誌(圖16)，只要在這時按下上方的按鈕，裡面的那個球便會停下。走近它會發現它已分成兩半，先不用理會它，沿樓梯回上層往令一個門。一直向前行，在半路會發現一個手把(圖17)，先把它移直再返回那個「燉盅」處，往上望會發現那個風扇已停了，於是便在那個風扇口爬進內，一直往前爬會發現另一個風扇口。跳下去發現這裡是元的實驗室，看過枱上的那本書和旁邊的紙後(大可玩玩其餘的實驗品)，先由正門出去繼續下的路，到盡頭便會見到之前在Temple Island上看見的Golden Dome(圖18)。由於鐵橋提起了，只要推動右手面的手制便可把其放下。


■圖16

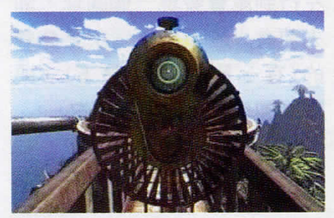

■圖17


■圖18

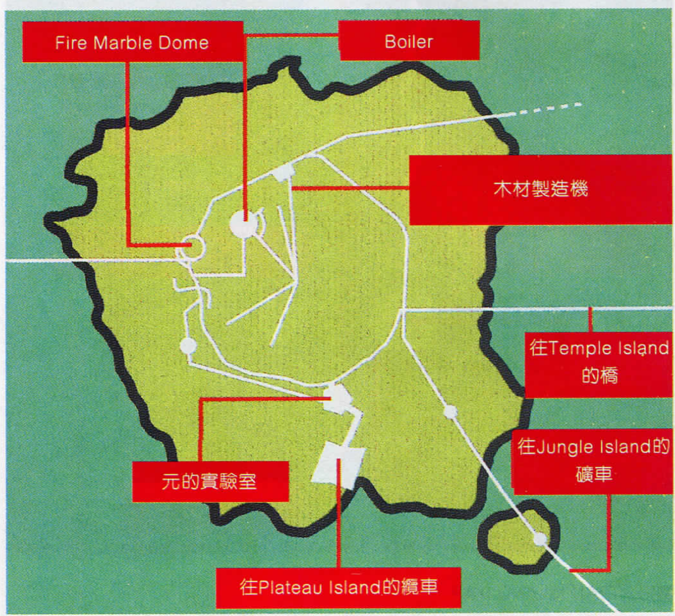
進入Golden Dome，沿天橋直行到尾會發現一個轉盤，攪動它鐵橋便會連接往另一邊。回剛才經過的那個出口，出去後轉身按牆上那個制(圖19)鐵橋便會上升。行到盡頭把手制推上，閘門便會打開。回頭進入Golden Dome，沿左行落樓梯出外行到洞口前(圖20)，向右望會發現一個按鈕，降下之後一路直行便會發現多一個金色圓球，照舊把握時機把按鈕按下(圖21)後便可走人。回到第3隻碟元的實驗室(先在進入時門旁的藍色按鈕上按一下)，之後在剩下的那個門(圖22)離開便可座纜車往下一個島(Plateau Island)。


■圖19


■圖20


■圖21


■圖22

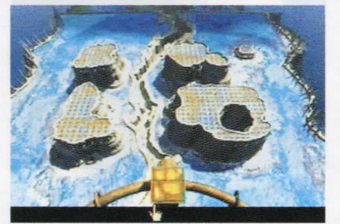


■CRATER ISLAND MAP

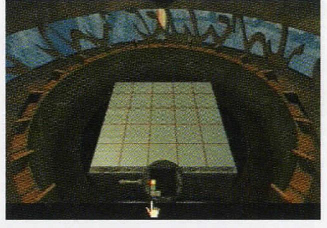
PLATEAU ISLAND

離開纜車後一直往前行，行進一個升降機後按動牆上左手面的按鈕(圖23)便可上升。上到第二層外出會發現一個儀器(圖24)，按下左下角L形的那個便可離開。由升降機的背面離開走進一個冬菇形的房間(圖25)，中間有一個由方塊組成的儀器(圖26)，按下正方形那一格便會出現一個立體地圖，而左手面的制是用來轉方向的。其實這個便是這個島的地圖，繼續按下便可看更多，看完後亦可離開。出外後先往左行到尾會發現一個圓球，和先前有少許不同，這次是聽聲的(有一下特別聲時按下)，成功後圓球便會停下(圖27)。


■圖23


■圖24

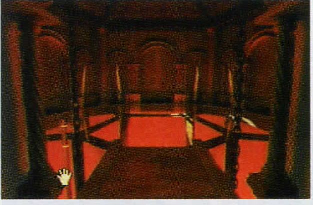

■圖25

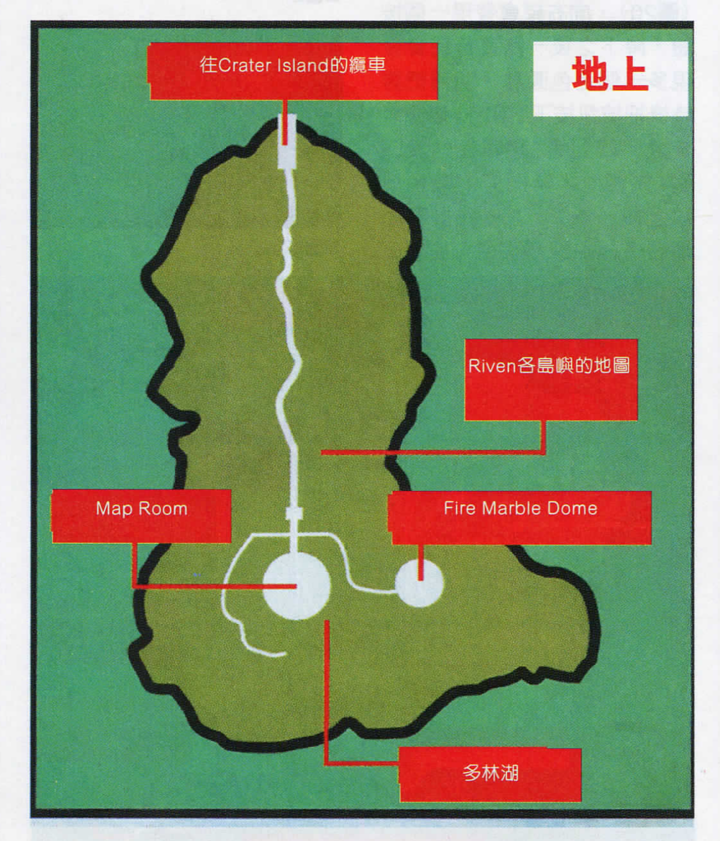

■圖26

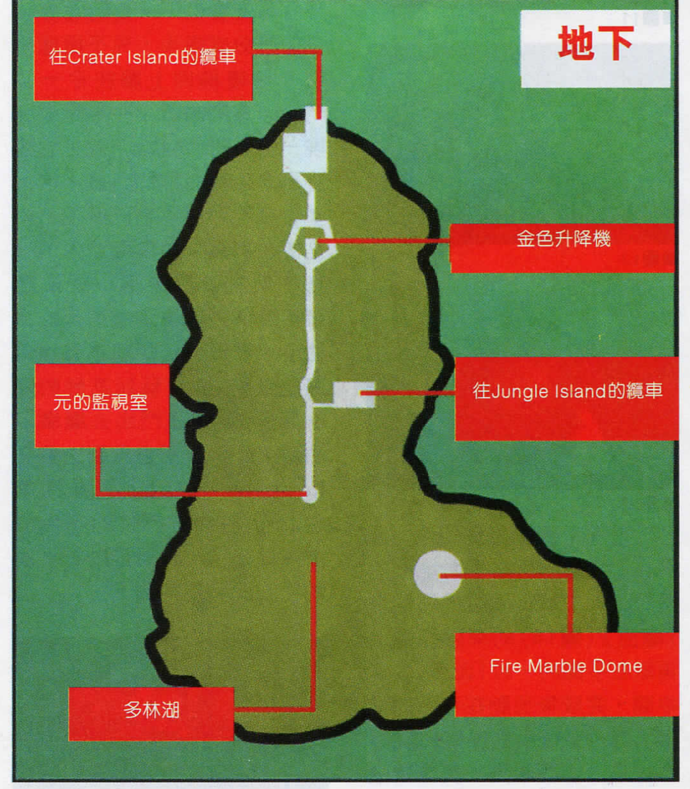

■圖27

完成以上工作後先反回纜車處，拉動旋轉杆便可往島的另一面前進(圖28)。行到最尾會發現左手面有一支有黃圈的手把(圖29)，拉動它中央便會出現一個箱(升降機)，這樣便可正式進入這個島了。


■圖28


■圖29





■PLATEAU ISLAND MAP





G DARIUS

一發逆轉！！α -BEAM 發動

BY：非洲-JELLY



《G DARIUS》這射擊遊戲最有特色的地方是內 的首領都是「海鮮」，一共有15隻，而且分支亦有很多，雖然選擇不同的分支都會遇上同一隻首領，但是其攻擊模式會有所不同。遊戲中有一種名為CAPTURE的攻擊方法，是可以使用CAPTURE BALL來控制敵人，輔助自機攻擊。而當玩者CAPTURE到不同的敵機是會有不同的效果的，而CAPTURE一些中型戰艦時更可使出特殊攻擊啊，以下會為大家介紹在遊戲的一些資料和對付首領時的要點。

附助道具

紅色	對空攻擊	
LEVEL 1	MISSLE	基本的裝備
LEVEL 2	LASER	能貫穿敵機
LEVEL 3	WAVE	可以穿過任何地形作出攻擊
綠色	對地攻擊	
LEVEL 1	BOMB	對地攻擊的基本裝備
LEVEL 2	TWIN BOMB	向畫面的上下發射
LEVEL 3	MULTI BOMB	在機體的四個方向發射出飛彈
藍色	防護罩	
LEVEL 1	ARM	耐久力+1，可抵消3次損害
LEVEL 2	SUPER ARM	耐久力+2，可抵消4次損害
LEVEL 3	HYPER ARM	耐久力+3，可抵消5次損害
紫色	增加1個CAPTURE BALL	
金色	當取得這道具時，可將畫面上的敵人消滅	
銀色	是用來增加分數的	

敵軍中型戰艦

被CAPTURE後可用的特殊攻擊

戰艦名稱	出現區域	特殊攻擊
FIRST CAPTAIN	ZONE α	↓↘→+○
QUEEN'S CHILD	ZONE γ	←↙↓↘→+○
REVERSE DIRECTION	ZONE δ ε ζ	→↓↘+○
TAIL BLADE	ZONE ι κ	→←↙↓↘→+○
GRAY STRIPE	ZONE η θ	→←↙↓↘→+○
UN GUARDIAN	ZONE λ ο	←↓↙+○
HARD ARMAMENT	ZONE μ ξ	←↓↙+○
DREAM TENDER	ZONE υ	←↓↙+○

各版首領介紹

ZONE α

AREA-A

第一種攻擊是由口中嘔出飛彈，只要對着它的口掃射便可；之後它便會以擴散彈攻擊玩者，然後再以藍色的子彈攻擊，只要對着它眼部的位置攻擊，便可以消滅那些子彈；之後它會放出三發飛彈，這些飛彈是可以捕捉到的，這種飛彈會放出兩次共六發；在攻擊過後它便會儲β-BEAM，玩者當然是準備α-BEAM反擊它吧。







■ α -BEAM一定好好味

AREA-B

這一部的第一段和第二段攻擊模式和AREA-A的一樣，放出一些像飛標的東西攻擊，會放出兩次；然後它便放出一些小嘍囉讓玩者CAPTURE（以下會將小嘍囉稱為祭品），而它會儲β-BEAM，玩者再使用α-BEAM反擊它吧

ECLIPSE EYE-A/B
耐久力：2850
弱點：全身



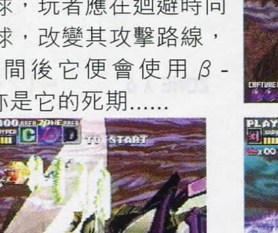


ZONE β

AREA-C

這一關的頭目在一開始的時候是會有一段時間任玩者魚肉的，而它的第一段攻擊是擴散彈，第二段攻擊是會利用它的鉗放出定位LASER，玩者最好先在一個位置停一會兒然後才避開，這樣會比較安全，在此之後的是一大堆導彈，玩者可以一邊迴避一邊攻擊飛彈，之後它會再次使用定位LASER和放出「祭品」，玩者不要心急，因為它會儲β-BEAM，而同時放出很多子彈和一個大光球，玩者應在迴避時同時攻擊光球，改變其攻擊路線，在一段時間後它便會使用β-BEAM，亦是它的死期......







AREA-D

跟上一關的大致相同，只是它會在頭部對下的位置放出藍色彈，而不是用定位LASER，這時只要不斷掃射便可；之後它會將砲台放出並射出藍色彈，玩者要將移動砲台擊下，削弱它的攻擊力；攻擊了一段時間後，它便會掩着頭，並放出爆彈及跳到左邊，射出飛彈由上至下攻擊；到了放出祭品時，它會儲β-BEAM和射出散彈，玩者應使用α-BEAM還擊，接着它會後退及使用防禦罩，玩者要注意防禦罩是會分裂出來作出攻擊的，其攻擊範圍頗大，而且又配合散彈，但大家只要小心一點便可

TRIPOO SARDINE-C/D

耐久力：頭（2000）

弱點：頭及全身







ZONE γ

AREA-E

一開始它會由畫面的左邊衝出來，然後立即放出金色的飛彈，玩者可以將飛彈消滅或作出迴避；然後會利用魚鱗保護身體和射出擴散LASER，而玩者最好在畫面的中央攻擊，之後它會以魚鱗攻擊玩者，玩者可以輕易地避開；又是它放出祭品的時候，在捉到時利用祭品後，應利用它作為防禦，然後便立即儲α-BEAM反擊，在COUNTER了它三次後，便會看到α-BEAM有差不多一個畫面的粗度，這樣可以一擊便將它收拾了







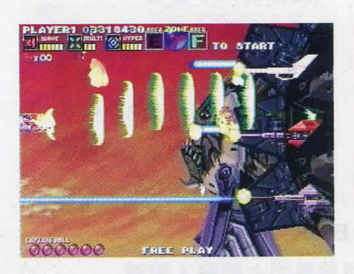
AREA-F

這部戰艦會由畫面的右邊衝出來，之後便在其身體放出四台LASER砲，中間的兩台LASER砲是會不停地攻擊，而最上和最下的則是定位LASER，玩者最好在畫面中間攻擊；在LASER攻擊完之後，便是較大粒的散彈，不過密度只屬一般；在一輪短暫的導彈攻擊後，它便會用尾部攻擊，在尾部的中央會射出擴散LASER，而在兩端則有放電攻擊，玩者應在畫面的中心地方避開電擊；然後它會走開並放出導彈，由畫面的上下方往中間攻擊，玩者最好往左面走，當導彈來到之前的一刻，立即後退，這樣會比較容易避開；它會再次使用散彈攻擊，而且更會用魚鱗作為保護，要小心它的魚鱗；接着它會繼續用散彈的，同時祭品們會再度出場，在三次之後便會以尾部儲β-BEAM和使用散彈保護自己，玩者可以利用這機會KO這戰艦了

QUEEN FOSSIL

耐久力：4000

弱點：全身





ZONE δ

AREA-G

在開始時會使用擴散彈，接下來的是由散彈配合其有導向的「蝦鬚」，只要圍着蝦鬚繞圈，便不會有大問題。但要注意的是當飛彈攻擊完後，蝦鬚便會一分為三，一定要十分小心；然後它便會將散彈和爆彈一同使用，而爆彈這種武器是會在畫面的後方爆開，在放出了三次之後，它便會衝過來；它會捲着身體不停地轉，以逆時針的方向一邊攻擊一邊撞向玩者；當它停了便立即放出擴散彈和祭品，玩者不要心急於儲α-BEAM，因為它會在儲β-BEAM時放出散彈，所以玩者應利用祭品來擋彈，然後才與它火拼；玩者一擊是較難收拾它，它會衝過來並會用其身體圍着玩者，玩者只須對着中央的部份攻擊多一會便可







AREA-H

這首領的攻擊模式和上一關的一樣，直到蝦鬚便會一分為三之後它便會使用擴散彈，並且會用身體圍着玩者玩「困獸鬥」，然後它會放出散彈和祭品，當玩者捉到祭品後應用它來抵禦接下來的擴散彈，接着它會衝過來並開始儲β-BEAM，不用猶豫了用α-BEAM攻擊吧



DUAL HORN-G/H

耐久力：4000

弱點：全身

ZONE ε

AREA-I



■COUNTER後的α-BEAM十分之強

在一開始的時候，它會使用LASER向着畫面的中央攻擊，玩者應可以輕易避開；之後它會使用它的鉗放出擴散彈和LASER，玩者可走往畫面的最下方攻擊它的鉗；然之後它會使用散彈和LASER攻擊，但在攻擊一會之後會暫時離開，穿過空間再次出現，接着它便會使用散彈攻擊和奉獻祭品，只要CAPTURE到後，待它使用β-BEAM時，COUNTER它便可了

AREA-J

在開始時和AREA-I的首領一樣，是使用LASER攻擊；之後便會逃走，回來後會使用散彈和WAVE，若在畫面的上方作出迴避會比較有利；接着他會由畫面的上下分別以飛彈攻擊，而且會有散彈，在一會兒後它便會禁不住地獻上祭品，玩者大可以利用這機會收拾它

DIMEMSION DIVER-I/J

耐久力：3800

弱點：全身

ZONE ζ

AREA-K

筆者建議在CAPTURE成功後，盡快找機會攻擊它下顎的核心，當破壞了核心後，便轉向攻擊它的頭部，這樣便可以避開它在初段的攻擊，當α-BEAM攻擊完之後，它的攻擊應該是以LASER從畫面的上方落下，在它繞了一個圈之後，便會在左邊冒出來，這時玩者可以在畫面的下方等它，攻其核心，當核心被破壞後，它便會以擴散飛彈向畫面掃射，之後它會使用擴散砲作出全方位攻擊，然後祭品出場，不過會有頗多的LASER在畫面上攻擊，在CAPTURE到後應再對準核心作弱點攻擊，在這一擊之後，它只不過在久延殘喘吧，只須再攻擊它的核心一次便可完事





AREA-L

其實跟AREA-K的沒有什麼大分別，只是在左邊衝出來的時候，它作出的攻擊是擴散LASER，而收拾它的方法跟AREA-K的一樣

ABSOLUTE DEFENDER

耐久力：3000

弱點：全身（除了有保護罩之外）





ZONE η

AREA-M



這關的首領在開始時，是會由左邊衝出來，並會在口噴火，玩者大可以躲在右下角不用理它，然後它會以魚鱗保護自己並以擴散LASER攻擊玩者，之後魚鱗會逐塊飛過來，要迴避應該不是問題，之後到了最震撼的一幕了，它會很快地使用β-BEAM，同時亦會放出祭品，玩者要以最快的時間使用α-BEAM來COUNTER它，它會連續使用四次β-BEAM，當玩者COUNTER了它四次之後，α-BEAM差不多是整個畫面的粗度，十分壯觀，這關的首領可以說是比較容易擊敗的一個





■我究竟在那　啊

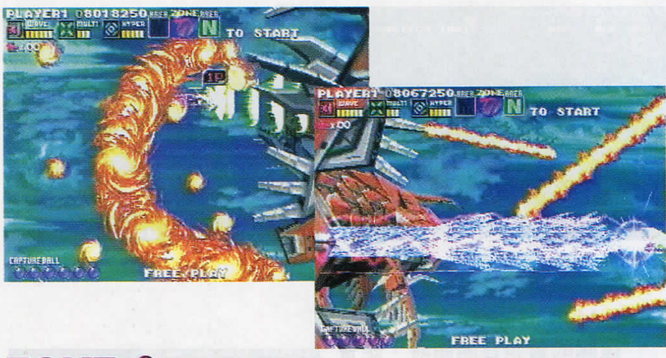
AREA-N

是比較特別的一個首領，在一開始便會獻上祭品和儲β-BEAM，基本上是「賣大包」；接着它會擺出四台LASER，上下的兩台是定位LASER，而中央的兩台是會不斷攻擊的，還會有一些飛彈攻擊，只要保持在中間位置是不會有危險的；然後它便會射出散彈和飛彈；跟來的便是它的尾巴了，在尾巴中央的火柱是可以攻擊到每個地方的，而上下的會放出火球，若走到中央主砲的位置附近迴避其實是比較安全的；之後它便會走遠，並以飛彈從畫面的上下攻擊玩者，玩者可以微微向前走，然後立即往後走，這樣會較易迴避到，要小心它會由畫面的右邊衝出來，並會噴出火柱，照樣躲在右下角便安全了；然後它會以魚鱗保護自己並以散彈攻擊，而魚鱗亦會組成一塊飛出來攻擊玩者；在此之後它的死期不遠了，它會一邊放出祭品一邊以散彈攻擊玩者，玩者應先以祭品擋彈，待它轉過身之後再攻擊時，立即使用α-BEAM，



因為這樣可以輕易地避過它的火柱，當α-BEAM攻擊完之後，它便會走開，再用飛彈上下夾擊，玩者可以使用之前的方法避過，它衝出來的時候會放出祭品和儲β-BEAM，玩者便藉此良機送它一程吧

FIRE FOSSIL
耐久力：6000
弱點：全身



ZONE θ

AREA-O

在開場的時候它只會以一些飛彈攻擊玩者，玩者只要對它的中央部份攻擊便可；之後它會以散彈攻擊，接下來是有輕微導向的紅色LASER，玩者只須繞圈便可擺脱；然後它會飛往上方，噴出可以抵消α-BEAM的金色方體（之後稱為抗體），與此同時它亦會放出祭品和以LASER攻擊玩者，而且它是會把畫面上的東西吸入它的體內（吸塵器），再加上散彈的一連串攻擊；之後它會儲β-BEAM和射出散彈，玩者可以用α-BEAM還擊；接着會被強制移動到它的尾部，在這　會受到導LASER和散彈的圍攻，當它飛走的時候，不要碰到它噴出來的火和其尾巴；然後它會再飛到畫面的上方，重複之前的攻擊，當得到祭品後，不須急於攻擊，可以等它使出兩發β-BEAM時才報答它也未算遲


■最好在右下角擋彈


■小心它的尾巴

AREA-P

和上一關的首領差不多，但是它不會用導向LASER，而是用大量的爆彈。

DEATH WINGS-O/P
耐久力：4800
弱點：全身





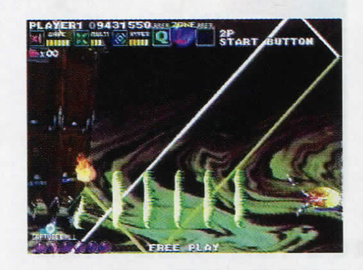


ZONE ι

AREA-Q

這關的首領的第一種攻擊模式是用火柱攻擊，然後它的身體會向上轉，接着便放出爆彈，在此之後它會一邊轉一邊放出導向和定位LASER，還有一種是會反彈的定位LASER，最好等LASER消失才迴避；而對付爆彈和光圈的最好方法是，當光圈變大的時候便衝過去，並同時迴避爆彈，當它放出祭品時，便儲α-BEAM對付它，因為它亦會使用β-BEAM，只要了它COUNTER，便可將它收拾







AREA-R

第一種攻擊模式是用電，接着變放出爆彈，在此之後它會一邊轉一邊放出導向和定位LASER，放出大飛彈和祭品，在CAPTURE到之後應該立即儲α-BEAM，當它一停下來作出攻擊時便射出α-BEAM，這樣可以有效地消滅之後的大量飛彈和散彈，α-BEAM完了時它的攻勢亦剛好停止，它會再次放出祭品，那麼之後的一發α-BEAM便可送它歸西了

EIGHT FEET UMDERLLA
耐久力：5500
弱點：全身





ZONE κ

AREA-S

在開始使用了一段時間的散彈之後，它便會放出擴散彈了，在兩發之後；就是數目會遞增的擴散砲，而最好是在中央對下少許的地方迴避，它是會將之前的攻擊重複一次的，之後便會分體；分體後它會同時以導向LASER、散彈和爆彈向玩者攻擊，玩者可以先後退，然後向前迴避，這樣比較會容易迴避到；它合體之後會獻上祭品，玩者可以立即使用α-BEAM，使它受到重創，然後它會再重複之前的攻擊方法，接着是第二次的分體，攻擊方法亦是和上一次的一樣；合體後





會是它最後的晚餐了，玩者先不要使用α-BEAM，在擋完彈之後，用α-BEAM來給它餞行便可





AREA-T

這關的首領是會採取主攻的，一開始便會使用飛彈，然後使用一連串的導向LASER，玩者應該先在畫面的中下方，當它放出LASER時便衝向右下角，之後便作出第一次的分體，其攻擊方法跟AREA-S的首領一樣，而合體之後亦是一樣；在它第二次分體時，它是會以三角形的姿態圍着玩者用散彈攻擊玩者，幸好散彈的速度不是太快，不過三角形的範圍是會漸漸收窄的；合體後用祭品擋完彈之後，COUNTER它一記α-BEAM便功德完滿了



ENTRNAL TRIANGLE-S/T

耐久力：6000

弱點：頭部





ZONE λ

AREA-U

這關的首領是一隻大海馬，首先在它的頭部是會放出擴散彈，在中央的部份會放電攻擊，而在其底部則有飛彈，但是也不是太難對付；之後它會倒轉機身，並不斷用飛彈攻擊，雖然基本上是傷不到玩者的，不過它是會左右地移動，玩者要小心被它撞到；然後它會再重複第一段的攻擊模式，接着它會倒臥在畫面的底部，只要躲在它尾部的位置不停發砲便可，是不須要理會它的；跟着它便會使用導向LASER，而它的鉗會在這個時候開始攻擊，要記得這個鉗不是一去不回的；它這次會倒轉地重複第一段的攻擊模式，並連續放出兩次祭品，千萬不要錯過啊，因為是十分難得的；而它亦會儲β-BEAM，它會用它的鉗放出β-BEAM，玩者最好找其中的一隻來COUNTER，然後一次過攻擊它的頭部，這樣便可將它收拾了





■應將它的鉗逐一擊破

AREA-V

和之前的一關完全相同

LIGHTING CORONATUS-U/V

耐久力：核心4000

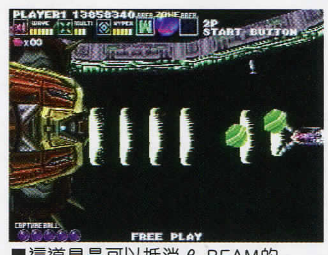
弱點：頭部內的核心

ZONE μ

AREA-W

在開始它會立即使用普通的LASER攻擊，在兩次之後便會使用導向LASER，玩者只須由左下角衝到右下角便可輕易避開；之後它會放出大量爆彈、導向LASER和「小龜」飛彈；然後它會放出祭品；它會再用導向LASER和散彈攻擊玩者，它並會一邊儲β-BEAM一邊使用散彈攻擊；玩者最好先以祭品擋彈，之後它會再次放出祭品，然後照之前的方法，COUNTER它兩次，便可收工





■這道具是可以抵消β-BEAM的



AREA-X

基本上是跟AREA-W的首領一樣的，但是它會以「小龜」飛彈作為第一段攻擊，之後它會使用導向LASER；然後和之前的一樣

HEAVY ARMS SHELL-W/X

耐久力：4200

弱點：頭部

ZONE υ

AREA-Y

這一關的首領的外型跟《EVA》的β-BEAM使徒十分相似，不過它是會變身的，它的第一種攻擊是快速的擴散彈，接着射出大粒的散彈和兩件祭品；然後它會撞過來及以散彈攻擊，它又會再放出兩件祭品；之後它便會變身，一個個大「魚頭」、散彈和LASER會不斷攻擊玩者，一定要小心迴避才可；經過一輪迴避之後，它會再使用擴散彈和散彈，當玩者破壞了它身體內的核心後，它會走開並射出金色的大飛彈，由畫面的兩旁向玩者攻擊；然後它會放出祭品，與此同時它會在頭部射出定位LASER並向下掃，玩者應盡快前往它的核心部份作出攻擊，它又放出祭品了，要小心其誘敵之計，因為它是會撞過來的；之後它會射出散彈和導向LASER，在它攻擊的時候它是會儲β-BEAM的，玩者是不能在一發α-BEAM收拾它的，在COUNTER了它之後，它



■有點面善吧

又會以LASER向玩者掃射，而且立即再放出擴散彈；在此之後它會走到畫面的另一面，再次用魚頭攻擊；到了最難對付的一種攻擊模式了，它是會CAPTURE玩者的，而且會使用散彈攻擊，玩者要破壞了它CAPTURE用的三角形才可逃脫；最後它會使用定位LASER和放出祭品，並且儲β-BEAM，玩者可以在這一擊來消滅它了



■小心被CAPTURE到啊



■在這兒攻擊它吧

AREA-Z

和之前的一關完全相同

THE EMBRYON-Y/Z

耐久力：8000

弱點：體內的核心

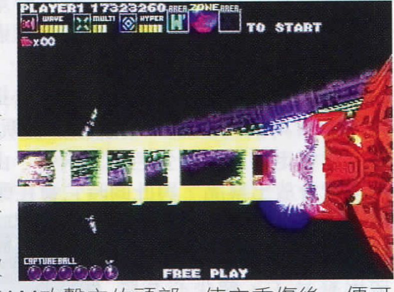
ZONE ξ

AREA-W'



■要迴避真的是很難的

這一關的首領在一開始的時候便會採取猛烈的攻擊，它會使用密集的擴散彈和LASER；之後它會使用兩條定位LASER一次，然後它會再使用多一次，不過是配合擴散彈作出攻擊；接着雖然仍是擴散彈，但是有一種會改變大小的新武器，令到迴避的難度大大增加；之後它會在尾部放出飛彈和祭品，玩者應一邊迴避導向LASER一邊儲α-BEAM，等它一出β-BEAM時便立即COUNTER它；這一擊是不能收拾它的，之後它便會將抗體和祭品一同放出，玩者CAPTURE到後，以它擋彈之餘，應盡快破壞抗體，然後再使用α-BEAM攻擊它的頭部，使它重傷後，便可輕易地收拾它了



AREA-X'

和之前的一關完全相同

ACCORDION HAZARD

耐久力：5500

弱點：全身

ZONE ο

AREA-U'

一開始便會令玩者手忙腳亂，因為它會大量射出散彈，而玩者又要於它口部的位置放出「鯊魚仔」，是CAPTURE的好傢伙，在CAPTURE到之後最好立即用大彈，以此作為防禦的同時再CAPTURE過新的；之後它會放出LASER攻擊，接着便會使用爆彈；然後玩者將要面對的是一段混合了定位和導向的LASER攻擊，玩者應到畫面的上方會比較安全；之後它會使用飛鑽，最好不要破壞這些鑽，因為破壞了之後會是一種散彈；然後會在它的尾部射出導向LASER，接着它又放鯊魚仔和散彈，在CAPTURE了後，下一回攻擊便是爆彈了，在此之後立即是LASER的組合攻擊；到了收拾它的時候了，因為它會儲β-BEAM和放出鯊魚仔，玩者捉到鯊魚仔後，應立即使用α-BEAM對着它的頭頂來COUNTER它吧



■一定要捉到鯊魚仔

AREA-V'

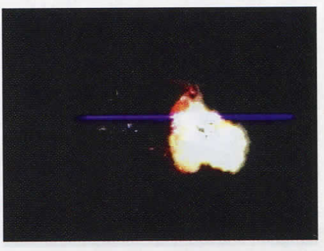
戰法和之前的一關完全相同

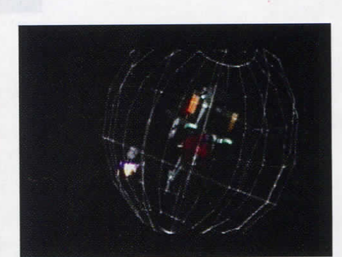
G.T.（GREAT THING）-U/V

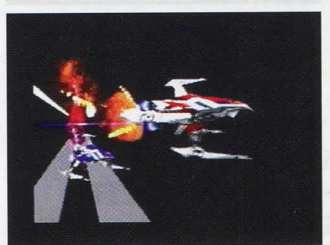
耐久力：14800

弱點：全身

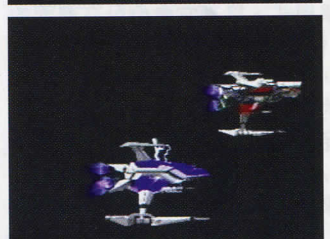
這是遊戲的 ENDING







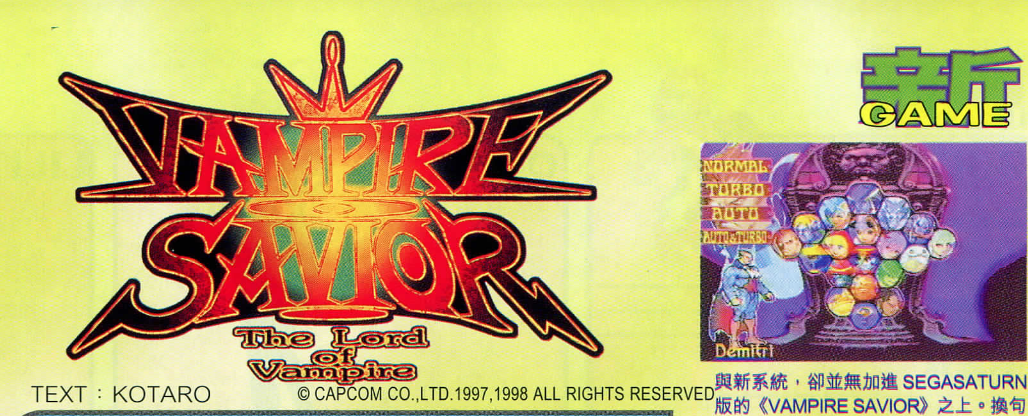












第二隻4MB擴張RAM CARTRIDGE專用的對戰格鬥遊戲《VAMPIRE SAVIOR》，終於以完全移植的姿態在SEGA SATURN上登場。完成版的《VAMPIRE SAVIOR》，不論畫面、速度、人物的動態格數，以至各項細微之處，均與業務用版無異，效果有目共睹，是近期遊戲中移植度最高的作品。

話雖如此，但《VAMPIRE SAVIOR》最令人失望的地方，就是最初公布的追加原創要素裏面，《VAMPIRE SAVIOR 2》及《VAMPIRE HUNTER 2》的變更點與新系統，卻並無加進SEGASATURN版的《VAMPIRE SAVIOR》之上。換句話說，此版本最特別的地方就只是加入DONOVAN、PHOBOS和PYRON這三名角色，而且他們某些於《VAMPIRE SAVIOR 2》及《VAMPIRE HUNTER 2》的特性亦被刪去，所以整體上遊戲是依然是以《VAMPIRE SAVIOR》為基本。

TEXT：KOTARO

FIG | 製造商：CAPCOM 容量：CD-ROM 發售日：發售中(4月16日)
價格：5800日圓／連4MB擴張RAM CARTRIDGE版7800日圓
2P | MEM | SEGA SATURN



遊戲特色

首先開宗明義，《VAMPIRE》系列和普通的對戰格鬥遊戲有着很大的分別。普通的對戰格鬥遊戲是以通常技和必殺技之間的連係為主軸，但《VAMPIRE》的系統則較為特別，將大部份通常技和必殺技的連係分割，獨立成為一個個體，而通常技就演化為互相連係的CHAIN COMBO，由於遊戲中的必殺技、ES和EX必殺技比起CHAIN COMBO，其攻擊力只是微不足道，所以在對戰時CHAIN COMBO自然就成為攻擊的主軸。

特殊操作

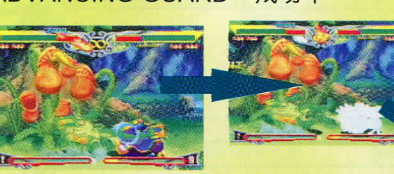
投擲受身	投技判定成立瞬間←要素 or →要素＋任何中或重攻擊掣
追打攻擊	對手倒地中 ↑要素＋任何掣
移動起上	着地至開始起身前←要素 or →要素＋任何掣

ADVANCING GUARD

強行將對手，迴避對手的攻擊，雖然持有很重的隨機元素，但只懂得利用，例如在防禦中連續輸入CHAIN COMBO，ADVANCING GUARD的成功率也會大大提昇。

ADVANCING GUARD　防禦中任何掣連打
ADVANCING GUARD　成功率

按掣	成功率
3	25%
4	50%
5	75%
6以上	100%



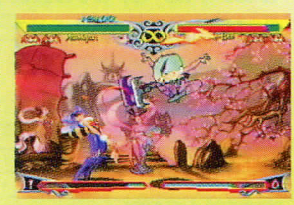


■ADVANCING GUARD其中一大特點，就是推開對手攻擊後，適時反擊

系統解說

IMPACT DAMAGE GAUGE SYSTEM

IMPACT DAMAGE GAUGE SYSTEM系統最大的特點，就是將受損程度分為「可能回復」(白色)和「不能回復」(紅色)兩個部份，其中「可能回復」會於攻擊完結的一秒後自動作出回復，令受損程度逐漸下降。換言之，受單發攻擊所損耗時，回復量會越少，而受連續技攻擊所損耗時，回復量則會越大，令防守和進攻同樣並重。



DARK FORCE

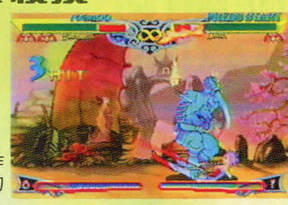
一定時間內(約7.5秒)補助攻擊的系統，各角色均持有一至兩種不同的DARK FORCE，用途各有不同，但限制着地和防禦時不能使用，而發動和完結時角色會進入全身無敵的狀態。



■DARK FORCE發動中，只要再輸入同等強度的拳腳，便可將其效果強制解除

ESPECIAL（ES）必殺技

必殺技的強化版，消耗一個SPECIAL STOCK GAUGE量，根據按掣的組合(輕拳＋重拳、輕拳＋中拳＋重拳)而在性能上作出不同的變化。



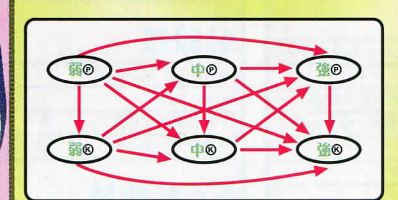
■追打攻擊亦可作ESPECIAL化，成為更強的DOWN攻擊

EXTRA SPECIAL（EX）必殺技

特殊攻擊，消耗一至三個SPECIAL STOCK GAUGE量不等，攻擊力高，性能豐富，而與ES必殺技最大分野就是能強制CANCEL CHAIN COMBO。



CHAIN COMBO攻擊流程

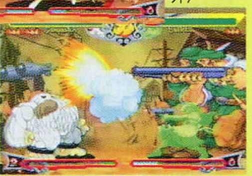




■除了地上CHAIN COMBO外，大部角色均持有空中CHAIN COMBO的特性(ANAKARIS除外)

CHAIN COMBO

《VAMPIRE》系列中最重要的系統，將通常技CANCEL通常技作為連係，簡單來說，只要根據「拳→腳、輕→重」的順序，便可造出連續的通常技。



■CHAIN COMBO只能CANCEL往特殊技和強制CANCEL往EX必殺技，但卻不能CANCEL往必殺技

全角色必殺技指令

JEDAH · DOHMA

特殊操作

赦之突進	空中→→

DARK FORCE

SANTOARIO：空中浮遊　同等強度的拳腳同按

GUARD CANCEL技

SP-REGIO	防禦中→↓↘＋P

必殺技

DIO SEGA	↓↘→＋P
空中DIO SEGA	空中↓↘→＋P
NERO FATICA	↓↙←＋P
*SANGUE PASSARE	近敵時→↘↓↙←＋中K or 重K
IRA SPINTA	空中→↘↓↙←＋K
IRA PIANO	空中→↘↓↙←＋K．P

EX必殺技

PROVA DI SERVO	←↙↓↘→＋KK同按．K
FINALE ROSSO	↓↓＋PP同按



BULLETA

特殊操作

二段跳躍	空中拉上要素方向
TELL ME WHY	↓＋KKK同按

特殊技

TRICKY BASKET	←or→＋中P
SURPRISE & HOP	←or→＋中K
MALICE & MINE	↘＋重K
STUMBLE & BLADE	DASH中←要素or→要素＋P

DARK FORCE

THE KILLING TIME：BAZOOKA亂射	同等強度的拳腳同按

GUARD CANCEL 技

JEALOUSY & FAKE	防禦中→↓↘＋K

必殺技

上段 SMILE & MISSILE	←儲→＋P
下段 SMILE & MISSILE	←儲→＋K
HAPPY & MISSILE	↓儲↑＋P
CHEER & FIRE	→↓↘＋P
SHYNESS & STRIKE	↓↙←＋P（可按着儲勁）
SENTIMENTAL TYPHOON	近敵時→↘↓↙←＋中P or 重P

EX 必殺技

COOL HUNTING	←↙↓↘→＋PP同按
BEAUTIFUL MEMORY	←↙↓↘→＋KK同按
APPLE FOR YOU	→↘↓↙←＋KK同按



Q-BEE

特殊操作

浮遊	跳躍中拉着上要素方向
空中前方 DASH	空中 →→

DARK FORCE

i²：空中浮遊	同等強度的拳腳同按

GUARD CANCEL 技

R.M.	防禦中→↓↘＋K

必殺技

*S × p	K連打（能於空中使用）
C→R	←↙↓↘→＋P（能於空中使用）
△A	↓↙←＋K（能於空中使用）
O.M.	近敵時→↘↓↙←＋中P or 重P

EX 必殺技

Qj	→↓↘＋PP同按（能於空中使用）
＋B	←↙↓↘→＋KK同按（能於空中使用）



LILITH

特殊操作

HIGH JUMP	↓↑

DARK FORCE

MINDLESS DOLL（MIMIC DOLL）：分身攻擊	輕P＋輕K或中P＋中K
MINDLESS DOLL（MIRROR DOLL）：分身攻擊	重P＋重K

必殺技

SHINNING BLADE	→↓↘＋P（GUARD CANCEL技）
SOUL FLASH	↓↘→＋P
SOUL FLASH	空中↓↘→＋P
MERRY TURN	↓↙←＋K
MYSTIC ARROW	→↘↓↙←＋P

EX 必殺技

LUMINOUS ILLUSION	輕P、輕P、→、輕K、重拳（能於空中使用）
SPLENDOR LOVE	→↓↘＋KK同按
GLOOMY PUPPET SHOW☆	←↙↓↘→＋KK同按

DEMITRI MAXIMOF



DARK FORCE

DARK SIDE MASTER：蝙蝠召喚	同等強度的拳腳同按

必殺技

DEMON CRADLE	→↓↘＋P（GUARD CANCEL技）
DASH DEMON CRADLE	DASH中→↓↘＋P
BAT SPIN	↓↙←＋K（能於空中使用）
*NEGATIVE STOLEN	近敵時控桿轉一個圈＋中P or 重P
CHAOS FLARE	↓↘→＋P
空中 CHAOS FLARE	空中↓↘→＋P

EX 必殺技

MIDNIGHT BLISS	↓→↘＋PP同按
DEMON BILLION	↓→↘＋KK同按
MIDNIGHT PLEASURE☆	輕P、中P、→、中K、中K

MORRIGAN：AENSLAND



特殊操作

前方 VERTICAL DASH	↓↑ or ↓↗
後方 VERTICAL DASH	↓↖

DARK FORCE

ASTRAL VISION：分身攻擊	同等強度的拳腳同按

必殺技

SHADOW BLADE	→↓↘＋P（GUARD CANCEL技）
SOUL FIST	↓↘→＋P
空中 SOUL FIST	空中↓↘→＋P
VECTOR DRAIN	鄗敵時→↘↓↙←＋中P or 重P

EX 必殺技

VALKYRIE TURN	→↘↓↙←＋K．K（能於空中使用）
DARKNESS ILLUSION	輕P、輕P、→、輕K、重P
FINISHING SHOWER	中P、輕P、←、輕K、中K
CRYPTIC NEEDLE	→、重P、中P、輕P、→

ANAKARIS

特殊操作

WARP	畫面邊後方DASH
浮遊	斜跳躍下降途中拉上要素方向（一次跳躍中只限兩次）
垂直二段跳躍	垂直跳躍中拉上
空中移動	垂直跳躍中←or→
強制着地	垂直跳躍中拉下或一定時間過後

特殊技

聖者之步	←or→＋中K
大墓碑	斜跳躍中↘＋K
神聖墓碑	斜跳躍中↓＋K
大行進	R＋PPP同按

DARK FORCE

PHARAOH SPILT：分離攻擊	同等強度的拳腳同按

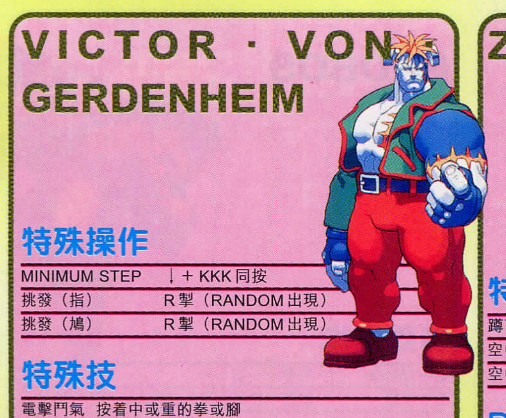
必殺技

咎之穴	DOWN或倒地時（未落地之前）→↓↘＋K
言靈返（吸收）	↓↙←＋K（能於空中使用）
言靈返（吐出）	↓↘→＋K（能於空中使用）
MIRRA DROP	↓↘→＋P
王家之制裁	空中↓↘→＋P
棺之舞	↓↓＋P or K
COBRA BLOW	←→＋P

EX 必殺技

真實之教誨	防禦中→↓↘＋PP同按（GUARD CANCEL）
奈落之穴	←↙↓↘→＋KK同按
PHARAOH MAGIC	中K、輕P、↓、輕K、中P（能於空中使用）
PHARAOH SALVATION☆	重K、中P、↓、中K、重P（能於空中使用）
PHARAOH DECORATIO☆☆	重K、中P、輕K、↓、輕P、中K、重P（能於空中使用）

VICTOR · VON GERDENHEIM



特殊操作

MINIMUM STEP	↓＋KKK同按
挑發（指）	R掣（RANDOM出現）
挑發（鳩）	R掣（RANDOM出現）

特殊技

電擊鬥氣　按着中或重的拳或腳

DARK FORCE

GREAT GERDENHEIM S：憑依現像	輕P＋輕K或中P＋中K
GREAT GERDENHEIM（投擲）	GREAT GERDENHEIM S發動中站立按P掣
GREAT GERDENHEIM L	重P＋重K

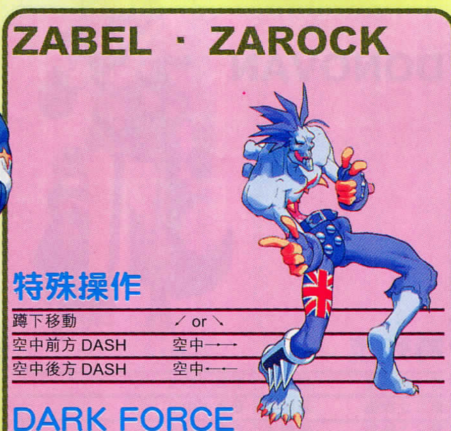
必殺技

GIGA BURN	→↓↘＋K（GUARD CANCEL技）
MEGA FORHEAD	←儲→＋P
MEGA STAKE	↓儲↑＋P
GYRO CRUSH	↓↙←＋P（發動中能以控桿作左右移動）
*MEGA SHOCK	↓↘→＋K
*MEGA SPIKE	控桿轉一個圈＋P
*GRAVITON KNUCKLE	中或重拳通常投中抓着對手時↓↑＋P

EX 必殺技

THUNDER BREAK	↓儲↑＋KK同按
GERDENHEIM THREE☆☆	控桿轉兩個圈＋KK同按

ZABEL · ZAROCK



特殊操作

蹲下移動	↙ or ↘
空中前方DASH	空中→→
空中後方DASH	空中←←

DARK FORCE

ULTIMATE UNDEAD：最終形態	同等強度的拳腳同按
ULTIMATE REVENG	ULTIMATE UNDEAD發動時防禦中→↓↘＋K（GUARD CANCEL技）

GUARD CANCEL 技

DEATH PHRASE	防禦中→↓↘＋K

必殺技

*HELL'S GATE	←↙↓↘→＋K
DEATH HURRICANE	↓↙←＋K（能於空中使用）
SKULL STING	↓↑＋K（能於空中使用）
SKULL PUNISH	近敵時→↘↓↙←＋中P or 重P

EX 必殺技

EVIL SCREAM	→←＋PP同按
DEATH VOLTAGE	→↘↓↙←＋KK同按（能於空中使用）
HELL DUNK	→↓↘＋PP同按

LEI-LEI



特殊操作

空中前方DASH	空中→→
空中後方DASH	空中←←

DARK FORCE

離猛魂：大暴走	同等強度的拳腳同按

特殊技

亂鐵	→＋中P
壞怒牙	→＋重P

必殺技

旋風舞	→↓↘＋P連打（GUARD CANCEL技，能於空中使用，而攻擊中按K掣為中斷攻擊）
暗器砲	↓↘→＋P
返響器	↓↙←＋P（能於空中使用）
*放天擊	近敵時→↘↓↙←＋中P or 重P

EX 必殺技

天雷破	輕K、重K、中P、中P、↑
中華彈	←↙↓↘→＋PP
地靈刀	←↙↓↘→＋KK

GALLON



特殊操作

QUICK MOVE	↓＋KKK同按

特殊技

SADNESS WIND	→＋中K

DARK FORCE

MIRAGE BODY：殘像攻擊	同等強度的拳腳同按

必殺技

對空 BEAST CANNON	→↓↘＋P（GUARD CANCEL技，發動後方向加拳掣為方向轉換）
地上 BEAST CANNON	↓↘→＋P（發動後方向加拳掣為方向轉換）
空中 BEAST CANNON	↓↘→＋P（發動後方向加拳掣為方向轉換）
CLIMB RAZOR	↓↑＋K
MILLION FLICKER	↓↙←＋P連打
WILD CIRCULAR	近敵時→↘↓↙←＋中K or 重K

EX 必殺技

DRAGON CANNON	←↙↓↘→＋KK同按
MOMENT SLICE	輕P、中P、→、輕K、中K

FELICIA



特殊操作

HEAD RIDE	跳躍至站立的對手頭上
CAT CLINCH	近敵時按R掣

特殊技

EX CHARGE	↓↓＋KK同按着
WALL CLUTCH	在版邊拉後要素方向

DARK FORCE

KITTY THE HELPER：CAT HELPER	同等強度的拳腳同按

GUARD CANCEL 技

DELTA KICK	防禦中→↓↘＋K

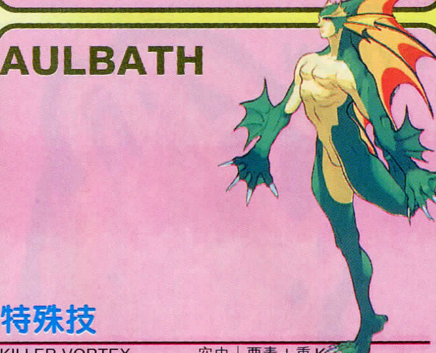
必殺技

DELTA KICK	→↓↘＋K
ROLLING BUCKLER	↓↘→＋P（突進中按P掣為追加攻擊）
CAT SPIKE	→↓↘＋P
HELL CAT	近敵時→↘↓↙←＋中K or 重K

EX 必殺技

DANCING FLASH	←↙↓↘→＋PP同按
PLEASE HELP ME	←↙↓↘→＋KK同按

AULBATH



特殊技

KILLER VORTEX	空中↓要素＋重K
SPINNING KARENTO	前方DASH中按重P

DARK FORCE

OCEAN RAGE：WAVE SURFING	同等強度的拳腳同按（發動中KKK同按為着地）

必殺技

TRICK FISH	→↓↘＋K／後方DASH中按K掣（GUARD CANCEL技，但輸入指令為→↓↘＋K）
SONIC WAVE	←儲→＋P
POISON BREATH	←儲→＋K
CRYSTAL LANCER	近敵時→↘↓↙←＋中P or 重P
GEM'S ANGER	近敵時→↘↓↙←＋中K or 重K

EX 必殺技

SEA RAGE	←↙↓↘→＋PP同按
AQUA SPREAD	→↘↓＋PP同按（按着為指定距離）

SASQUATCH



DAEK FORCE

BIG RESISTOR：SUPER ARMOUR	輕P＋輕K或中P＋中K
BIG RESISTOR VIS M.A.P.S：SUPER WEAPON	重P＋重K

必殺技

BIG TYPHOON	→↓↘＋K（GUARD CANCEL技）
BIG BREATH	↓↘→＋P
BIG BLOW	→↓↘＋P（可按着儲勁）
BIG TOWERS	↓↓＋P
BIG BLANCH	→↘↓↙←＋P
BIG SWING	控桿轉一個圈＋K

EX 必殺技

BIG TRAP	←↙↓↘→＋R掣
BIG FREEZER	←↙↓↘→＋PP同按
BIG EISBAHN	←↙↓↘→＋KK同按
BIG SLEDGE	控桿轉兩個圈＋KK同按

DONOVAN



特殊技

第一之降臨	跳躍中↓要素＋輕K
第二之降臨	跳躍中↓要素＋中K
第三之降臨	跳躍中↓要素＋重K
壓足	→＋重K

DARK FORCE

SUREI SHRED：SUPER KILL SHRED	同等強度的拳腳同按

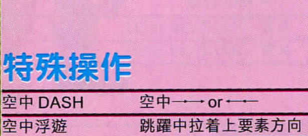
必殺技

KILL SHRED（放刀）	↓↙←＋K
KILL SHRED（回刀）	↓↙←＋K
KILL SHRED（落雷於刀刺地上的位置）	↓↙←＋P
BLIZZARD SWORD	←↙↓↘→＋P
IFRIT SWORD	→↓↘＋P（GUARD CANCEL技）
LIGHTING SWORD	←↓↙＋P連打
SWORD GRAPPLE	近敵時→↘↓↙←＋中P or 重P

EX 必殺技

PRESS OF DEATH	←↙↓↘→＋K
CHARGE IMMORTAL	中P、輕P、←、輕K、中K

PHOBOS



特殊操作

空中 DASH	空中→→ or ←←
空中浮遊	跳躍中拉着上要素方向

DARK FORCE

RAY OF DOOM：OPTION BEAM	同等強度的拳腳同按

GUARD CANCEL 技

REFLECT WALL	防禦中→↓↘＋P

必殺技

上段 PLASMA BEAM	↓↘→＋P
下段 PLASMA BEAM	↓↘→＋K
MIGHT LAUNCHER	↓↙←＋P（能於空中使用）
GENOCIDE VULCANE	←↓↙＋P
PLASMA TRAP	空中↓↙←＋K
CIRCULT SCRAPPER	近敵時→↘↓↙←＋中P or 重P

EX 必殺技

FINAL GUARDIAN β	→↓↘＋KK同按
ERASING SPHERE	←↓↙＋KK同按

PYRON

DARK FORCE

SHINNING GEMINI：分身攻擊	同等強度的拳腳同按

必殺技

SOL SMASHER	↓↘→＋P
空中 SOL SMASHER	空中↓↘→＋P
ZODIAC FIRE	→↓↘＋P（GUARD CANCEL技）
ORBITER BLAZE	空中↓↙←＋K
GALAXY TRIP	←↓↙＋P or K（能於空中使用）
PLANET BURNING	近敵時→↘↓↙←＋中P or 重P

EX 必殺技

COSMODISRUPTION	←↙↓↘→＋PP or KK同按
PILE HELL	→↓↘＋KK同按（能於空中使用）

BISHAMON

特殊操作

切返	→＋P・P

DARK FORCE

黃金帷子：強化鎧	同等強度的拳腳同按

必殺技

鬼炎斬	特定 REVERSAL 時→↓↘＋P（GUARD CANCEL技，只限於起身或着地的一瞬時使用）
上段居合斬	←儲→＋P（儲勁時間越長，攻擊力越大）
下段居合斬	←儲→＋K（儲勁時間越長，攻擊力越大）
切捨御免	近敵時控桿轉一個圈＋P
絡魂	←↙↓↘→＋P
空中絡魂	空中←↙↓↘→＋P
魂寄	絡魂擊中時←＋P（可輸入鬼炎斬作追加技）
十字疾風	絡魂擊中時↓↘→＋P

EX 必殺技

咎首殺	對手 DOWN 或倒地時↓↓＋PP同按
鬼首捻	→↘↓↙←＋PP同按
閻魔石	←↙↓↘→＋KK同按

朧 BISHAMON

特殊操作

切返	→＋P・P

DARK FORCE

黃金帷子：強化鎧	同等強度的拳腳同按

必殺技

鬼嬲	↓↘→↗＋P・P
怒鬼炎斬	←↙↓↘→＋P
鬼火束	→↓↘＋K
鬼炎斬	→↓↘＋P（GUARD CANCEL技）
上段居合斬	←儲→＋P（儲勁時間越長，攻擊力越大）
下段居合斬	←儲→＋K（儲勁時間越長，攻擊力越大）
切捨御免	近敵時控桿轉一個圈＋P

EX 必殺技

咎首殺	對手 DOWN 或倒地時↓↓＋PP同按
鬼首捻	→↘↓↙←＋PP同按
閻魔石	←↙↓↘→＋KK同按

＊「P」…拳、「K」…腳、「*」…該技並未持有ES必殺技、「☆」…該技消耗兩個SPECIAL STOCK GAUGE、「☆☆」…該技消耗三個SPECIAL STOCK GAUGE

Vampire Savior 人物攻略 By：Nash

除靈師 Donovan




必殺技分析：



KILL SHRED（放刀）
↓↙←＋K

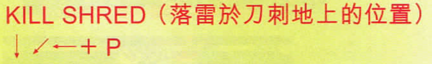
將刀放在地上不同的位置，輕腳是畫面最左面，中腳是Donovan身處的腳下而重腳則是畫面的最右方。

KILL SHRED（回刀）
↓↙←＋K



把刀召回並作出攻擊（最多3Hits）。隨着按不同強度的鍵，刀的飛行距離也會不同，輕腳最短而重腳最遠。若召回後刀仍未能返回Donovan背後的話，則會飛至畫面另一端的上方，然後在另一面的畫面上方落下。如果放刀時是ES的話，回刀時來回都會做到3Hits。

KILL SHRED（落雷於刀刺地上的位置）
↓↙←＋P



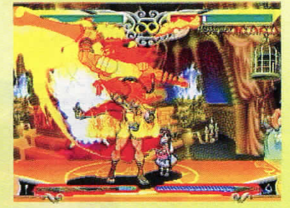

於天上落雷至地上放刀的位置，輕拳會做出1Hit，中拳2Hits，重拳可做出3 Hits而ES的話則可4Hits。

BLIZZARD SWORD
←↙↓↘→＋P
要帶着刀才可使出



召喚出冰之精靈並放出雪花攻擊。輕拳的雪花攻擊距離最短且飛行速度最慢，重拳的最長而快，ES的話會放出連續三個雪花。

IFRIT SWORD
→↓↘＋P（GUARD CANCEL技）
要帶着刀才可使出



召喚出火之精靈並使出對空攻擊。ES的話則會連續攻擊兩次，最多可做出5 Hits。

SWORD GRAPPLE
近敵時→↘↓↙←＋中P or 重P
要帶着刀才可使出

一般的指令投技。



LIGHTING SWORD
←↓↙＋P　連打
要帶着刀才可使出

召喚出電之精靈並作出連續電擊。輕拳可做出3Hits，連打中拳可做到7Hits，重拳9Hits而ES則最多11Hits。



特殊技



第一之降臨　跳躍中↓要素＋輕K
第二之降臨　跳躍中↓要素＋中K
第三之降臨　跳躍中↓要素＋重K

乘着刀由空中降下攻擊，第一之降臨時下降的角度約為30度而速度最慢，第三之降臨則約為50度且速度最快。

DARK FORCE



SUREI SHRED：SUPER KILL SHRED
同等強度的拳腳同按

在時間停止之前，按拳鍵的話配刀便會飛出作「加料」攻擊，輕拳飛行距離最短而重拳的飛行距離最長。

EX必殺技



PRESS OF DEATH
←↙↓↘→＋K

在畫面上方召喚出巨人並使出踏腳攻擊。按不同強度的鍵會使巨人踏在不同地方。輕腳時會在Donovan正前方位置，而重腳則會在Donovan離大約3/4畫面的前方。



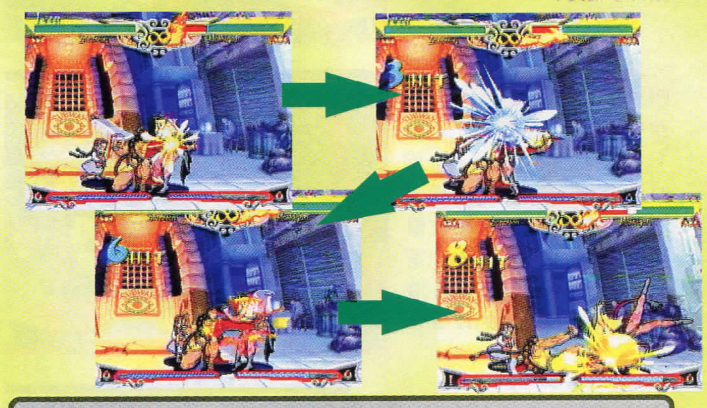
CHARGE IMMORTAL
中P、輕P、←、輕K、中K

Donovan自身會變成一隻魔鬼飛到自身背面的畫面旁再衝前，而變回人形前他全身都附有攻擊判定。

常用連續技：

放刀（畫面另一邊）→回刀（重）→蹲下輕拳（或跳入中腳）→蹲下輕腳→蹲下中拳→蹲下中腳→蹲下重腳

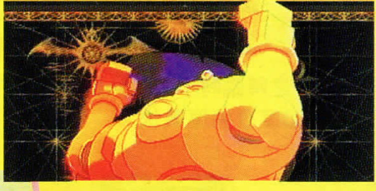
Total 8 Hits



Donovan是一個較為特別的角色，在他手持有刀時的戰法和無刀時的戰法有很大分別。基本上持刀的時候以守為攻，大部份的必殺技（包括用以作牽制技及Guard Cancel）都是持刀狀態下才進行的，而放刀在地上後則為全攻勢，因為在Chain Combo中是可以加上回刀攻擊，所以要小心有計劃地用刀。另外還可以不時使出突進技「第三之降臨」作突擊，隨時可有意想不到的效果。



機械人 PHOBOS



必殺技分析：

上段 PLASMA BEAM
↘→＋P
下段 PLASMA BEAM
↓↘→＋K





放出Laser攻擊而其中整條Laser都會有攻擊判定。ES的話（拳或腳也可）則會放出一個中段的（下段仍可擋格）Laser Beam而做出3Hits的攻擊。

MIGHT LAUNCHER
↓↙←＋P（能於空中使用）

在Phobos中放出兩枚會向下墜的爆彈。輕攻擊的距離最短而重攻擊的距離最長。ES的話則會放出兩枚巨型導彈而做出3Hits的攻擊。

GENOCIDE VULCANE
←↓↙＋P



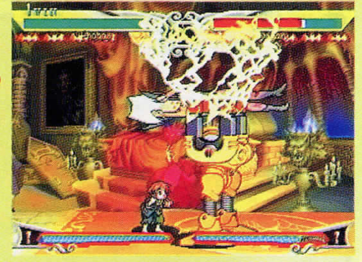
把對手炒上天之後再加Laser作追擊，即使落空了，在空中的Laser仍有攻擊判定。ES的話則可作出12Hits的攻擊。

PLASMA TRAP
空中↓↙←＋K



與Might Launcher相似，但落下的會是地雷，地雷到在地上爆炸有攻擊判定，ES的話落下的地雷會滾到對手的腳下再爆炸，可做出6Hits的攻擊。

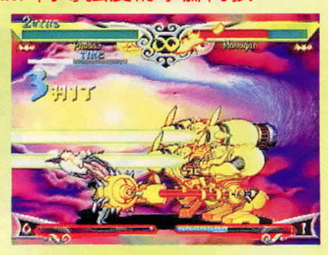
CIRCULT SCRAPPER
近敵時→↘↓↙←＋中P or 重P



指令投技，另外此技可以ES使出。

DARK FORCE

RAY OF DOOM：OPTION BEAM 同等強度的拳腳同按



在Phobos後方會多了兩架Laser炮台，每次Phobos按拳掣時都會射出Laser，同時Phobos可在時間完結前用方向鍵全方位移動，感覺就好似玩射擊遊戲一樣。

GUARD CANCEL 技

REFLECT WALL
防禦中→↓↘＋P



使出時Phobos會做出一幅隱形力牆推開對手，但這招攻擊力不高。

EX 必殺技

FINAL GUARDIAN β
→↓↘＋KK 同按



這招Phobos會先放出一粒「小丸子」，敵人中了時會硬直，然後Phobos會使出機關槍連發攻擊，總共34Hits。

ERASING SPHERE
←↓↙＋KK 同按



Phobos先發出兩粒「小丸子」，然後「小丸子」會爆開而造出7Hits的攻擊。不同組合的鍵會使那兩粒「小丸子」的飛行距離。輕K＋重K：Phobos正前方；輕K＋中K：Phobos前約半個畫面；中K＋重K：Phobos前約一個畫面。

常用連續技：

輕拳（2Hits）→中拳→重拳（2Hits）
Total 5 Hits

跳入中腳→蹲下輕腳→蹲下中拳→蹲下中腳→蹲下重拳或重腳
Total 5 Hits



Phobos既然可成為上兩集的頭目之一，自然有一定的強橫。他的通殺技覆蓋範圍非常大，既快且攻擊力大，隨便出一招Chain Combo已可扣掉對手大量體力。在近身戰中有一定的優勢。如果拉遠距離的話則更加有利，他的上段Plasma Beam，Genocide Vulcane和Plasma Trap都可有效地牽制對手，如使出Dark Force的話，更可當這一隻作為射擊遊戲玩（...）。另外更可以利用Phobos獨有的停空以及空中前後Dash作位置調校，組織出更有效的攻擊。

異星人 PYRON



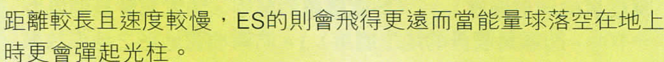


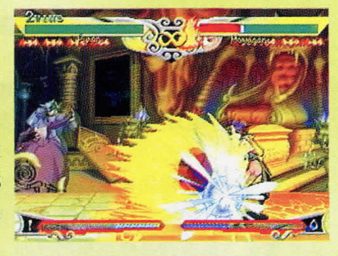
必殺技分析：



SOL SMASHER
↓↘→＋P
空中 SOL SMASHER
空中↓↘→＋P

Pyron放出的能量球攻擊。在地上放出的話，輕攻擊的能量球是向前直進的，中的是稍向上翹而重的則會嚴重地向上翹，ES的則會直線前進且可做到3Hits。若在空中放出的話，輕的飛行距離較短且較快降到地上，重的則會距離較長且速度較慢，ES的則會飛得更遠而當能量球落空在地上時更會彈起光柱。





ZODIAC FIRE
→↓↘＋P
(GUARD CANCEL技)

Pyron會變成一個火圈（？！）然後向前滾。輕的約1/2畫面，而重的則至3/4畫面。ES的則可滾得更遠而且可做到5Hits的攻擊。



ORBITER BLAZE
空中↓↙←＋K

Pyron會在空中變成飛碟的樣子，然後打斜飛到對手頭上的攻擊。輕的最慢而重的最快，ES則更快且會做到3Hits的攻擊。



GALAXY TRIP
←↓↙＋P or K
(能於空中使用)

一個「瞬間轉移」的技，按不同的鍵Pyron則會出現在畫面的不同地方。輕、中、重拳分別是畫面左面、中間及右面的上空，而輕、中、重腳則分別是畫面左面、中間及右面的地上。



PLANET BURNING
近敵時→↘↓↙←＋中P or 重P

指令投技，另外此技可以ES使出。

EX 必殺技



COSMODISRUPTION
←↙↓↘→＋PP同按

Pyron會放出一粒（至五粒）爆花，放出的數目和按着拳鍵的耐久度是成正比的。



PILED HELL
→↓↘＋KK同按（能於空中使用）

Pyron在現身處的原地變成光柱，而當時Pyron全身是無敵兼有攻擊判定。

DARK FORCE



SHINNING GEMINI：分身攻擊同等強度的拳腳同按

在使出後，Pyron身後會出現多一個影子Pyron，而在時間完結前若Pyron按拳鍵的話，影子會使出下劍攻擊，若按腳鍵的話，影子則會使出Zodiac Fire。

常用連續技：

跳入中腳（或蹲下輕拳）→蹲下輕腳→蹲下中拳→蹲下中腳→推前重拳

Total 7 hits









Pyron在上兩集中是最終頭目，在今集中也沒有什麼削弱過。在遠距離戰中，Sol Smasher的判定大得恐怖，在地上使出已經可以控制半個畫面，在空中使出的話則比街霸系列中的豪鬼還要惡。若論近身戰Pyron的通常技已經足夠應付，適當地使用Zodiac Fire（Guard Cancel技）則會更加厲害。而Pyron另一個可怕的地方可算是Galaxy Trip這一招，可以失驚無神的繞到對手的附近，或者突然離開對手的攻擊範圍，若可加以善用的話Pyron將會強上加強。

攻略：赤目黑龍（鳴謝：G＋犬之介）
撰文及介紹：魔鬼終結者TAZ

スーパーロボット大戦F 完結編

SRPG　MEM
製造商：BANPRESTO　發售日：4月23日　售價：6800日圓
記憶：198（SYSTEM）·89（EACH SAVE）
SEGA SATURN

SUPER ROBOT WARS FINAL 超級機械人大戰 F 完結篇

《攻略第 1 篇》

攻略正式始動！！出紙 10 頁的暴風雨前夕

在上集《超級機械人大戰F》，由於製作出現問題，很多重要的遊戲資料皆未能為同玩者送上，令次的《完結篇》定當不負眾望。由今期開始將開始為大家送上各重遊戲資料和簡明握要的攻略。

CRITICAL 發生率的計算方法

攻擊駕駛員的技量－防禦駕駛員的技量＋武器的CRITICAL率＝CRITICAL率

若攻擊者的技量比防禦者少，CRITICAL率會自動變成1%。
若攻擊者「底力」發動，CRITICAL率加50%

命中率的計算方法

｛（攻擊駕駛員命中＋攻擊駕駛員反應＋攻擊機體武器的命中補正＋100＋攻擊機體的運動性）－（防禦駕駛員的回避＋防禦駕駛員的反應＋攻擊機體的運動性）｝×防禦機體的地形之地形效果×防禦機體的體積修正

若防禦機體使用「閃避」，命中率將自動變成0%
攻擊機使用「必中」時，命中率將自動變成100%，但「閃避」將會優先處理。
若防禦機體發動「分身」時，命中率會÷2，但「閃避」將會優先處理。

當你調查攻擊駕駛員的命中或者回避弋力時，你會見到一個X＋Y（如100＋50）的數字，我們只需要前面的X，請不要將後面的Y計算在內。另一個令人難以分別的是防禦機體的地形之地形效果，你可在地圖畫面按B掣調查出來。

破壞力的計算方法

｛（攻擊機體武器的攻擊力×攻擊機體武器的地形效果×攻擊駕駛員的攻擊效率÷100×攻擊駕駛員的氣力÷100×攻擊駕駛員的地形適應）－（防禦機體的裝甲×防禦駕駛員的氣力÷100×防禦駕駛員的地形適應）｝×防禦機體地形之地形效果

若對手使用「鐵壁」，防禦機體的裝甲值×2
若攻擊機體使用「熱血」，攻擊力×2
若攻擊機體使用「魂」，攻擊力×3
同時使用以上兩種精神指令，只會計算「魂」的效果

攻擊機體武器的地形效果可在武器選擇畫面看到，此數值分為ABC三段，A換算成100%（1）、B換算成80%（0.8）、C換算成60%（0.6）。
如果攻擊機體是使用格鬥武器（即劍等），算式中的攻擊機體的地形適應就要以對手的地形來計算，否則仍然使用攻擊方面的地形適應。

各種機體特殊能力

一些特定的機體擁有個別的「特殊能力」，現在就為大家一一介紹。

■ Beam Coating
經常能夠發動，能將攻擊力1000以下的beam攻擊抵銷，大部份HEAVY METAL也擁有這種特殊能力。

■ I Field
經常能夠發動，能將beam攻擊的攻擊力減低2000（即2500攻擊力會變為500）。

■ 奧拿護罩
經常能夠發動，能將攻擊力3000以下的beam攻擊抵銷，當攻擊超過3000時就會照單全收。

■ AT-Field
EVANGELION和使徒專有能力，能將攻擊力4000以下的攻擊抵銷，當攻擊超過3000時就會照單全收。兩部擁有AT-Field的機體作近距離戰鬥會互相抵銷AT-Field的效果。

■ 分身、馬赫分身
當駕駛員的氣力達130以上時，使用「回避」或「防禦」時，將會有一半機會發動此特殊能力，發動後將可完全回避敵人攻擊。大多數奧拿戰士擁有此能力，三一萬能俠系列的2號機亦有。

■ HP回復
無1回合開始時，機體將自動回復HP。此特殊能力共分2段，（小）的每回合可回復10%HP、（大）的則可回復30%。

■ 變型
機體可變換型態來改變地形適應、移動力。在決定每回合行動前也可不斷變型。

■ 合體．分離
將複數的機體合而為一，合體時通常會要求各機體齊集在一起，有些機如「超獸機神」更會需要足夠的氣力才可合體。相反它們亦可以分離分體，若果分離時會令機體數量超出版數中的上限，將不能分離。此外，靈格斯在一個版圖中只能分離一次。

■ HYPER MODE
GOD高達的特殊能力，一但多蒙的氣力高達130點，他就會進入「明鏡止水」狀態，此時GOD高達的能力將會飛躍的提昇。

■ 暴走
EVA初號機和伊迪安的特殊能力，一些發動後它們的鬥能力將會大大提高，但鉢會不受控制，EVA初號機更會攻擊自己人。



精神指令一覽表

名稱	消耗精神	效果
自爆	1	以自機的餘下的HP值相同的攻擊力、敵我不分的向一格範圍內的機體攻擊
偵察	1	偵察版圖內任何一個敵人的所有資料，可多次使用
加速	10	令自機行動格數增加3格，配合2回行動、覺醒、再動等情況可多次使用一次
手加減	10	打倒技量比自機機師為低的敵人時，可令敵人餘下10點HP
閃避（ひらめき）	15	在一回合內的戰鬥中、完全回避敵人攻擊1次
集中	15	一回合內，自機的命中率、回避率增加30%
根性	20	回復自機HP最大值的30%
努力	20	在下一次戰鬥中，取得的經驗值加倍
必中	25	在下一次戰鬥中，命中率達到100%，若敵人使用閃避精神指令則會失效
鐵壁	30	一回合內，自機的裝甲值×2
信賴	30	回復指定機體HP最大值的30%、可多次使用
援護（みかわり）	35	為一位同伴接受敵人攻擊1次，使用後回避、集中和隱身等精神將會失效
挑撥	35	令一個指定敵人在敵順序時向自機攻擊，但其命中和回避率將下降50%
THE根性	40	回復自機HP完全回復
熱血	40	使用後的下一次戰鬥，殺傷力將會增加1倍，有機會配合CRITICAL使用
氣合	40	使用後自機氣力增加10點
幸運	45	在下一次戰鬥中，取得的金錢加倍
脱力	50	令一個指定的敵人氣力減10點
覺醒	60	令自機增加1次行動能力，有足夠精神point時可多次使用　即時
隱身	60	1回合內，不會被敵人發現，攻擊時敵人亦不會反擊
魂	60	使用後的下一次戰鬥，殺傷力將會增加2倍，有機會配合CRITICAL使用
補給	65	令一個同伴的EN和武器彈數完全回復，可多次使用
友情	70	令我方全員HP回復HP最大值的50%，可多次使用
攪亂（かくらん）	70	1回合內，令全體敵人的命中率下降一半
激勵	70	令一位指定同伴的氣力增加10點，可多次使用
再動	90	令身旁的一位同伴再次行動，可多次使用
愛	90	令我方全員HP完全回復
奇跡	100	等同於THE根性＋氣力×3＋加速＋幸運＋必中＋閃避＋魂
復活	120	讓1位被消滅的同伴再次出現於旁邊1格，曾破壞的機體不用付修理費
夢	？×2	以2倍的精神POINT使出指定駕駛員的精神指令

強化部件一覽表

部件	效果
推進器 Booster（ブースター）	移動力＋1
超級推進器 MEGA Booster（メガブースター）	移動力＋2
姿態制御噴射器 Apogee Motor（アポジモーター）	移動力＋1，運動性＋5
磁化表面處理 Magnet Coating（マグネットコーティング）	運動性＋5，限界反應＋20
生化感應器 BIO Sensor（バイオセンサー）	運動性＋10，限界反應＋15
心靈感應架構 Psycho Frame（サイコフエーム）	運動性＋15，限界反應＋30
蔡伯涵裝甲（チイバムアーマー）	HP最大值＋500，裝甲＋150
混合裝甲 Hybird Armor（ハイブンッドアーマー）	HP最大值＋800，裝甲＋200
超合金Z	HP最大值＋1000，裝甲值＋300
超合金 New Z	HP最大值＋1000，裝甲值＋300
高性能雷達（高性能レーダー）	除MAP兵器和射程1的武器以外，所有武器的射程加1格
對BEAM COATING（ビームコーテイッグ）	令機體擁有BEAM COATING的效果
米諾夫斯基飛行器 Minovsky Craft（ミノフスキークラフト）	令機體增加飛行能力，並將其空中地形適應改為A
燃料倉 Propeller Tank（プロペントタンク）	回復機體50點EN，用完即棄
燃料倉S Propeller Tank S（プロペントタンクS）	回復機體200點EN，用完即棄
回復器 Repair Kit（リペアキット）	回復2000點HP，用完即棄



共通劇情　第42話 訣別（前）

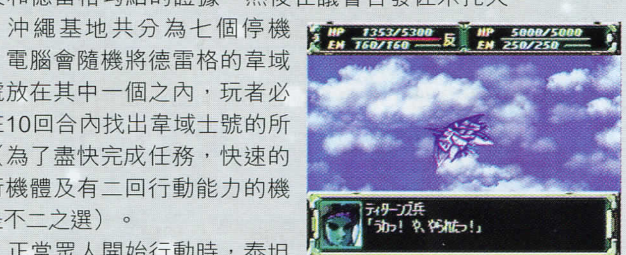
訣別（前）

勝利條件：10回合內調查所有的停機庫
失敗條件：10回合內未能完成上述任務、我軍全滅

亞寶和美里應邀參加晚宴，並從破嵐萬丈的時田處得知泰坦斯已經和拜士頓淵洞的德雷格秘密勾結，而德雷格的戰艦韋域士號現停泊在泰坦斯的沖繩基地。

保士達和Guest希望聯邦和殖民星聯盟互相消耗實力，因此暫時宣佈休戰行動；現在泰坦斯一定會全力對付衛星聯盟。為了阻止地球圈互相殘殺，隆巴納隊必須盡快到沖繩的基地收集佐米托夫和德雷格勾結的證據，然後在議會告發佐米托夫。

沖繩基地共分為七個停機庫，電腦會隨機將德雷格的韋域士號放在其中一個之內，玩者必須在10回合內找出韋域士號的所在（為了盡快完成任務，快速的飛行機體及有二回行動能力的機體是不二之選）。



■漢布拉比在MA型態威脅不大

正當眾人開始行動時，泰坦斯的加帝爾卻以實彈演習為名，派出大量機體守在停機庫門外，實際上是希望阻止我方收集證據。我們的首要任務是盡快調查7個停機庫，就算殺掉所有敵人亦無濟於事，因此不要浪費時間在他們身上。

成功拍攝韋域士號停泊在泰坦斯基地的照片後，加帝爾的部隊只好馬上撤退，並會合其他泰坦斯部隊一同狙擊隆巴納。


■時田說韋域士正停泊在沖繩基地


■要在10回合內調查7個停機庫



■敵方的主力機亞斯曼不足為患


■布拉度說還有6個停機庫需調查


■成功找到韋域士號所在的停機庫



機體資料

我軍初期機體（A）		
自選戰艦1部		
自選最多6部機體		
敵軍初期機體		
漢布拉比 MA	泰坦斯兵	LV34 × 3
卡普斯利 MA	泰坦斯兵	LV34 × 3
卡普斯利 MS	泰坦斯兵	LV34 × 3
亞斯曼 MA	泰坦斯兵	LV34 × 3
亞斯曼 MS	泰坦斯兵	LV34 × 3
漢布拉比 MA	泰坦斯兵	LV34 × 3
漢布拉比 MA	泰坦斯兵	LV34 × 3



共通劇情　第 43 話 訣別（後）

訣別（後）

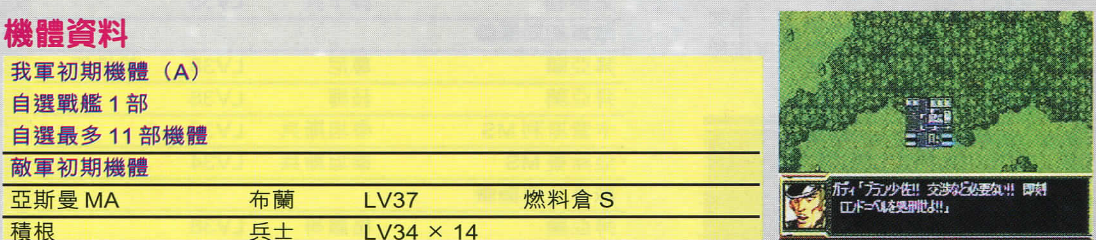
勝利條件：將戰艦駛到地圖的南端
失敗條件：戰艦被毀／我軍全滅／連邦軍全滅

撤退後的加帝爾到達沖繩附近的聯邦軍基地，並命令該處的指揮布蘭少校追擊隆納部隊。身為聯邦正規軍的布蘭少校一來不甘被泰坦斯任意使喚，而且亦深信隆巴納部隊不會幹出反叛聯邦的行為；可惜軍令如山，布蘭少校萬分不願亦只好出擊。加帝爾見布蘭如此的態度，心知他不會盡力執行任務，於是便再加派強化人露莎美作為最後皇牌。

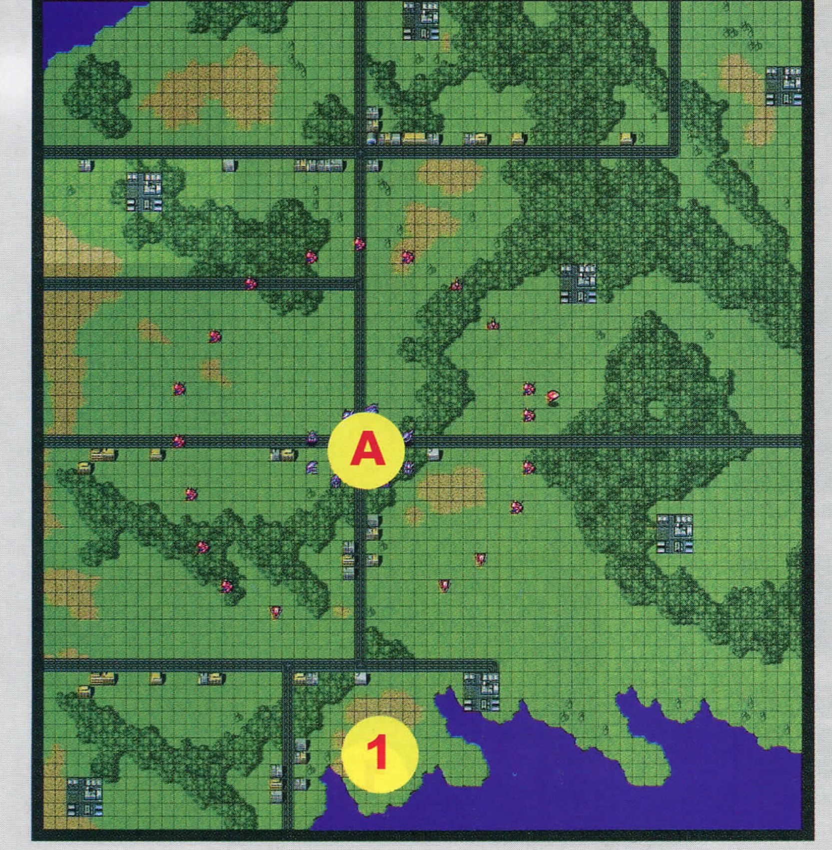
■正如原作一樣露莎美精神極不穩定

布拉度得知追兵並非泰坦斯的人，本來希望向對方投降。但是加帝爾一心要置隆巴納於死地，於是再命令布蘭執行任務，逼不得已下布蘭亦只好出手。

機體資料



我軍初期機體（A）			
自選戰艦 1 部			
自選最多 11 部機體			
敵軍初期機體			
亞斯曼 MA	布蘭	LV37	燃料倉 S
積根	兵士	LV34 × 14	
漢布拉比	兵士	LV35 × 2	
卡普利斯	兵士	LV35 × 3	
敵軍增援機體（1）			
第二回合敵軍順序			
重高達 Mk II MA	露莎美	LV37	對 BEAM COATING
積根	兵士	LV35 × 3	



■加帝爾刻意阻止隆巴納向聯邦投降

由於對手並非真正的敵人，因此布拉度不希望與他們戰鬥。然而布蘭不知有心還是無意，敵人在南方的防守的確比較薄弱，因此這版的目標是突圍敵人的包圍，並盡快將戰艦駛向南端（下方）。



■敵人在南邊的防守出奇的薄弱

選角方面，由於這是一個後篇，在上版曾經出場的駕駛員氣力將會減半，玩者應該選擇其他角色出擊。由於對手刻意放水，戰艦很快就突破了下方的防線，可是露莎美的重高達MkII卻在此時聯同三部積根殺到。重高達MkII的攻擊的確很強，只要我軍之前沒有消耗過多戰力，一兩部超級機械人便可以收拾乾淨。



■殺吧！殺餘一隻也不會Game Over

戰後古華多羅提議到宇宙和奧干會合，但布拉度認為在此時離開地球的話便更難洗脫背叛之罪，因此隆巴納便決定從地球上的反聯邦組織卡拉巴處取得支援。



■重高達支米加粒子砲有如鋼條咁粗



■新亞加瑪成功撤出，任務完成！



REAL ROBOT MODE 第44話 泰坦斯之狙擊

ティターンズ追撃

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：史多利被擊墜、我軍全滅



■正當戰況轉好時，逸札突然出現

隆巴納部隊終於和卡拉巴方面取得聯絡，並獲答應提供支援，而前來協助的就是前太空母艦隊（第2次機械人大戰）的戰友小林隼人，最後眾人約定在仰光會合。而甲兒則需要回光子力研究所進行維修，並向弓教授報告情況，於是仙妮女王便以轟格號送「鐵甲萬能俠小隊」回去日本，暫時分頭行事。另一方面，傷勢轉好（因為他在之前的版面中曾經自爆）的希羅與多諾華再度出發襲擊泰坦斯的部隊。



■並非所有聯邦軍人也相信泰坦斯



■希羅大難不死、被多諾華所救

亞加瑪駛到緬甸境內時，突然收到隼人的求救訊號，原來泰坦斯已發現卡拉巴的行動，並在途中攔截他們。布拉度以最大戰速到達出事現場後，發現包圍隼人的是在上集（機械人大戰F）曾經協助隆巴納的菈娜上尉和其部屬。發現我方增援的菈娜與尊尼一同率領大隊阻止我們會合，而格靈哥則負責攻擊隼人的史多利。由於史多利不受玩者控制，更以弱小的機體主動各敵人攻擊…若由於史多利被擊沉便會GAME OVER，玩者必須盡快分派部份戰力前去增援，以免死於非命。

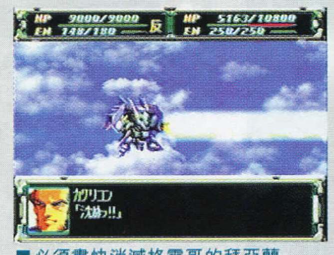
解除了史多利方面的危機後，泰坦斯的索曼勤卻在此時出場增援，他的部隊平均能力不高，只需調配兩三部超級機械人便可將之解決，全隊大可全力與菈娜的全隊對抵，不需刻意分散戰力。最後多諾華會在右下方出現，卡多魯可說得他離開，因此出場時記得派他出擊。

戰後隆巴納隊得到大量補給，其中最「勁」的就是新高達，甲兒更帶同劍鐵也和炎純加入，新鐵甲萬能俠終於也回來隆巴納隊了！



■小林隼人的史多利被泰坦斯包圍

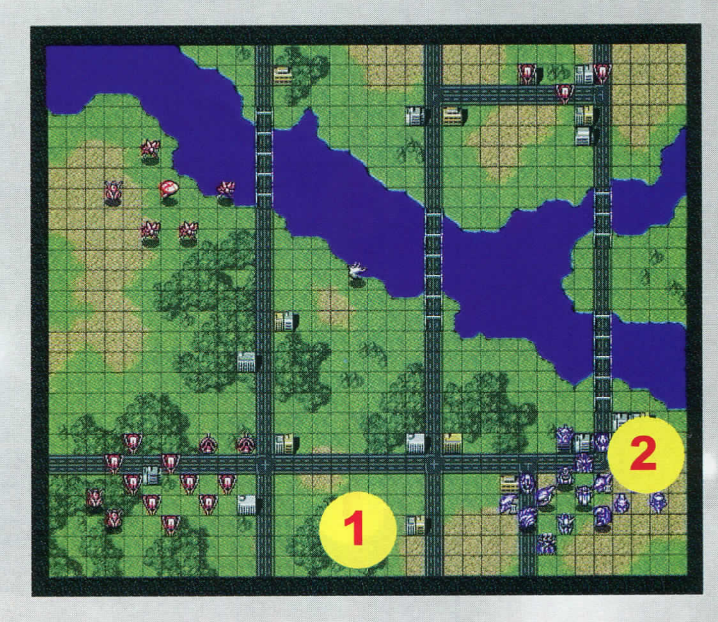

■敵人直線前進、最好用B-Launcher



■必須盡快消滅格靈哥的拜亞蘭

機體資料

我軍初期機體（A）			
自選戰艦1部			
自選最多15部機體			
史多利	奧干兵	LV35	
敵軍初期機體			
拜亞蘭	尊尼	LV38	推進器
拜亞蘭	菈娜	LV38	
卡普斯利MS	泰坦斯兵	LV36 × 9	
亞斯曼MS	泰坦斯兵	LV34	
敵軍初期機體			
拜亞蘭	格靈哥	LV38	
漢布拉比MA	泰坦斯兵	LV34 × 4	
亞斯曼MA	泰坦斯兵	LV34	
敵軍初期機體			
卡普斯利MS	泰坦斯兵	LV35 × 3	
敵軍增援機體（1）			
第三回合敵順序			
特普狄	索曼勤	LV39	蔡百涵裝甲
漢布拉比MS	逸札	LV38	
漢布拉比MS	鄧基路	LV37	
漢布拉比MS	拉姆沙斯	LV37	
亞斯曼MA	泰坦斯兵	LV35 × 2	
卡普利斯MS	泰坦斯兵	LV36 × 3	
第五回合NPC（2）			
重武裝高達	多諾華	LV40	



SUPER ROBOT MODE 第44話 羈絆絆

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：我軍全滅

隆巴納隊先一步前往仰光與卡拉巴會合，並與菈娜率領的泰坦斯部隊大打出手（REAL系44話）；甲兒、弓靜文、波士、主角等人正乘坐轟格號回去光子力研究所向弓教授報告情況。

甲兒等人在路途上遇到地獄博士和修羅男爵，修羅男爵更要求甲兒與他單對單一決勝負，決定應戰的甲兒在戰鬥中不小心中了電磁波攻擊，鐵甲萬能俠一時之間動彈不得，得知此事的科學要塞研究所馬上派出劍鐵也的新鐵甲萬能俠前來增援。

劇情講到劍鐵也要使鐵甲萬能俠再次活動，於是便再次以電磁波攻擊攻擊鐵甲萬能俠，雖然鐵甲萬能俠能夠再次行動，但亦失去了三份之一的HP；兩部擁有回復能力的機體戴安娜和維納斯必須盡快為甲兒修理。

雖然我軍機數不多，但亦擁有HP和EN回復機體，玩者大可放心使用各種必殺攻擊對付敵人，而修羅男爵的飛行要塞應該交給擁有幸運的角色解決，以取得更多金錢。在第4回合飛頭伯爵會帶隊增援，但機體和駕駛員等候皆不足為患，反而增加我方的收入。

戰後眾人回到科學要塞研究所，兜劍造因為自己沒有好好照顧過甲兒，自己又因為意外而變成改造人，因此始終不願以父親的身份與甲兒相認（為何不改名…）。但在冷淡的對話中仍然隱約帶著父親的關懷。



■修羅男爵突然要求單打獨鬥



■原來他（她）是早有預謀的



■鐵甲萬能俠的體力減去3分1



■幸好新鐵甲萬能俠前來幫忙



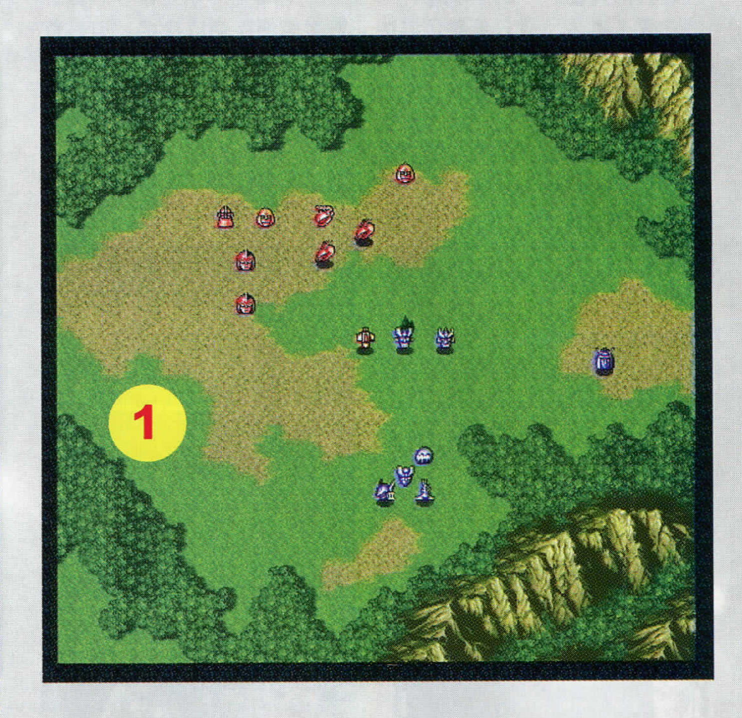
■維納斯A是一部飛行回復機體



■此「謎語人」就是兜劍造

機體資料

我軍初期機體（A）		
轟格號	仙妮	
嘉斯碧 Mk II	主角	
新鐵甲萬能俠	劍鐵也	
戴安娜 A	炎純	
維納斯	弓靜文	
大鐵牛	波士	
敵方初期機體		
飛行要塞古路	修羅男爵	LV37
機械獸史巴露達 K5	人工知能改	LV35
機械獸捷路巴 M9	人工知能改	LV34 × 2
機械獸亞布度拉 U6	人工知能改	LV34 × 2
機械恐龍巴度	人工知能改	LV34 × 2
機械恐龍贊吾 II	人工知能改	LV34 × 2
敵方增援機體（1）第4回合敵方順序		
飛行要塞古路	飛頭伯爵	LV38
戰鬥獸古拉多利奧	人工知能改	LV36
戰鬥獸奧比路斯	人工知能改	LV36
機械獸捷路巴 M9	人工知能改	LV35 × 2
機械恐龍贊吾 II	人工知能改	LV35 × 2





共通劇情 第45話 傳說的破嵐萬丈
ウワサの破嵐萬丈

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：我軍全滅

隆巴納隊得到佐米托夫的罪證後，多次聯絡伊歌努准將，但卻音訊全無；若想與另一個可靠的人多利茲准將接觸，又可能會被泰坦斯方面盜聽，可說是有冤無路訴。就在此時，佐米托夫已經快一步向聯邦解釋，泰坦斯和拜士頓淵洞結成「友好的聯盟」。隆巴納在電視上得知此事，頓感前路一片迷茫；然而泰坦斯卻不等人，新的追兵又再次出現…

敵人分為兩批在左右兩方夾擊我軍；右方是加帝爾帶隊的泰坦斯部隊；而布蘭則率領聯邦部隊在左上方的城市佈陣。心急的玩者可能會分開兩隊上前攻擊敵人，但由於敵人的「攻擊性」亦十分之高，不需一會兒它們就會一窩蜂的送上門；筆者因此認為可將部隊分為兩隊，留守在中央的森林區和城市中迎擊敵人。只要布蘭或加帝爾其中一個被擊毀，敵人便會全軍撤退。



■窮追不捨的人最令人討厭…


■可以站在大廈上對付敵人

可是當敵軍撤退後，戰國魔神隊的死敵「杜古加」的本都、格拉魯和基魯蘭路便會帶同大群假戰國魔神出現。由於假戰國魔神只是大而無當的「高HP廢物」，再高的攻擊力，無法擊中我軍亦等如零。本來玩者只要擊沉其中一艘敵艦便可功成身退，但假戰國魔神的金錢回報率仍算不俗，不將它們全滅實在對不住自己。

戰後眾人遇到破嵐萬丈眾人，原來他們在戰鬥中一直在旁觀戰。時田再次向隆巴納提供情報，原來佐米托夫準備在三日後在約翰內斯堡舉行的聯邦會議進行期間發動軍事政變，好趁這機會完全控制整個聯邦政府。為了阻止泰坦斯的惡行，布拉度下令全速向南非進發。



■亞寶的New高達雄風不減！



■萬丈竟然在一旁隔岸觀火？

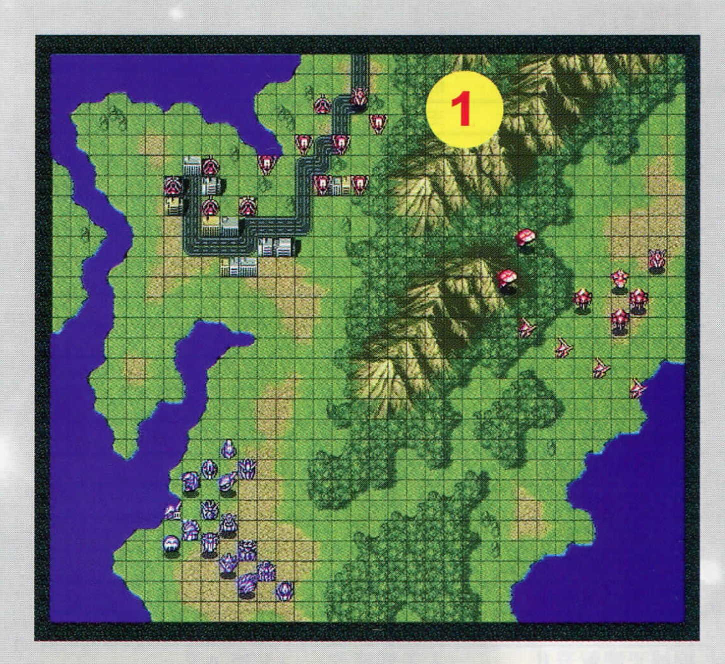


■這傢伙日後會影響露莎美…


■用MAP兵器對付假戰國魔神吧！

機體資料

我軍初期機體			
自選戰艦 1 部			
自選最多 15 部機體			
敵軍初期機體			
亞歷山大	加帝爾	LV39	
拜亞蘭	基治	LV39	
龍飛	泰坦斯兵	LV36 × 4	
亞斯曼 MA	泰坦斯兵	LV35 × 2	
卡普斯利 MA	泰坦斯兵	LV35 × 3	
敵軍初期機體			
亞斯曼 MS	布蘭	LV39	
拜亞蘭	巴・奧特	LV38	
卡普斯利 MS	泰坦斯兵	LV35 × 6	
亞斯曼 MS	泰坦斯兵	LV35 × 4	
泰坦斯撤退後敵軍增援機體（1）			
本都艦	本都	LV.40	超級推進器
格拉魯艦	格拉魯	LV40	PSYCHO FRAME
基魯蘭路艦	基魯蘭路	LV40	混合裝甲
假戰國魔神	人工知能改	LV37 × 5	





共通劇情　第 46 話 日輪與我同在

日輪は我にあり

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：我軍全滅

據時田調查所見，佐米托夫取得聯邦政府的控制權後，就會完全行使其地球至上主義政策，即是說殖民衛星同盟將會是其下一個目標。由於聯邦政府中的大部份要員已經歸順佐米托夫，而有能力與之對抗的歌雲中將及伊歌努准將又因為隆巴納隊的「叛逆」而被削減權力，看來已經不大可能在內部告發佐米托夫。唯今之計就只有直接前往約翰內斯堡阻止泰坦斯的軍事政變行動。

另外，破嵐萬丈由於要處理一些宇宙開發團計劃，所以必須立即離隊前往宇宙。此時敵人又再出現⋯

戰鬥開始後，時田大叔將暫時代替萬丈駕駛泰坦3出擊（不要小看這位老人家，他的能力絕對不比隊中的「二打六角色」差）。今次的對手是泰坦斯和德雷格的聯軍，而其總指揮是索曼勤；只要擊毀他的特普狄陸戰車，其餘的敵軍便會全體撤退。由逸札率領的「漢布拉比小隊」戰力十分之高，若擊倒他們的話可說已解決了泰坦斯的部隊。之後面對的就是拜士頓的奧拿戰士，以超級機械人配合必中或集中等精神指令增加命中率，相信要消滅他們絕非難事。擊沉韋域士號後再解決特普狄，玩者便可取得大量金錢。

此外，多諾華的重武裝高達和亞蘭的黑鷹戰機會在戰鬥末段出現，多諾華經過卡多路說得後便會加入隆巴納部隊，而亞蘭（其實他就是伊歌努准將的兒子）解釋自己得知了泰坦斯政變的機密，因而被對方追殺；他向我們提供了泰坦斯政變行動的資料。由於這些正是隆巴納最需要的消息，美里認為即使冒險亦只好相信他。

機體資料

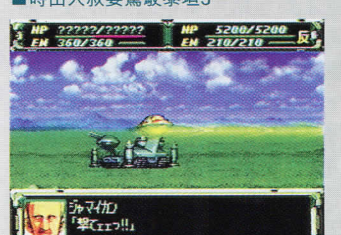


我軍初期機體			
自選戰艦 1 部			
自選最多 15 部機體			
泰坦 3	時田	LV35	
敵軍初期機體			
特普狄	索曼勤	LV39	
漢布拉比 MS	逸札	LV39	
漢布拉比 MS	鄧基路	LV38	
漢布拉比 MS	拉姆沙斯	LV38	
京寶梵	泰坦斯兵	LV36 × 3	
亞斯曼 MS	泰坦斯兵	LV35 × 3	
卡普利斯 MS	泰坦斯兵	LV35 × 2	
敵軍初期機體			
韋域士號	德雷格	LV40	米諾夫斯基粒子槽
利柏根	朱露	LV39	
利柏根	飛	LV39	燃料倉 S
利柏根	阿里	LV39	
百士圖	兵士	LV35 × 3	
貝利斯	兵士	LV36 × 4	
第五回合 NPC（1）			
重武裝高達	多諾華	LV40	
我軍增援機體			
第七回合我軍順序（2）			
黑鷹戰機（戰機型態）		亞蘭	LV40



■時田大叔要駕駛泰坦3⋯


■此山峽是迎擊敵人的好位置



■擊毀索曼勤的特普狄便可過版



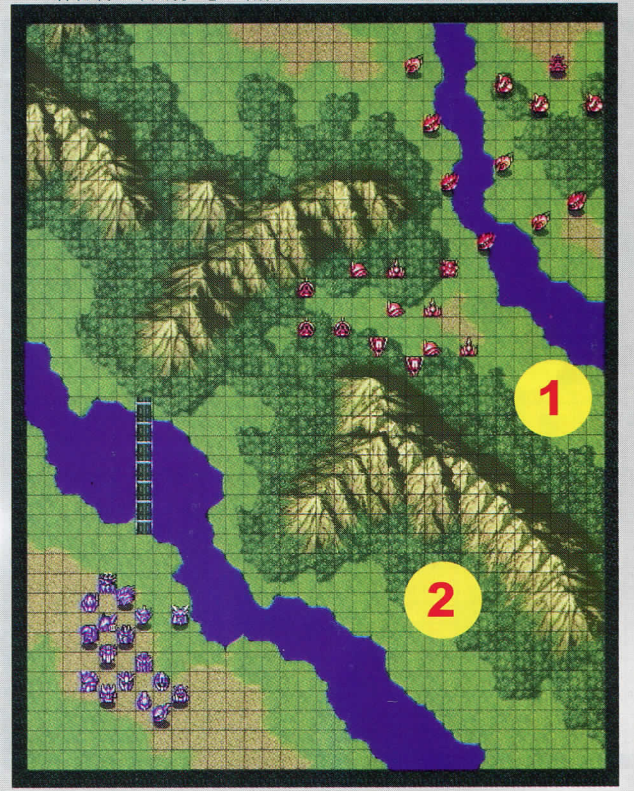
■不能放過德雷格的韋域士號



■神秘戰士「黑騎士」亞蘭出現



■終於成功說得多諾華





共通劇情　第47話　惡意之奧拿

惡意のオーラ

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：我軍全滅

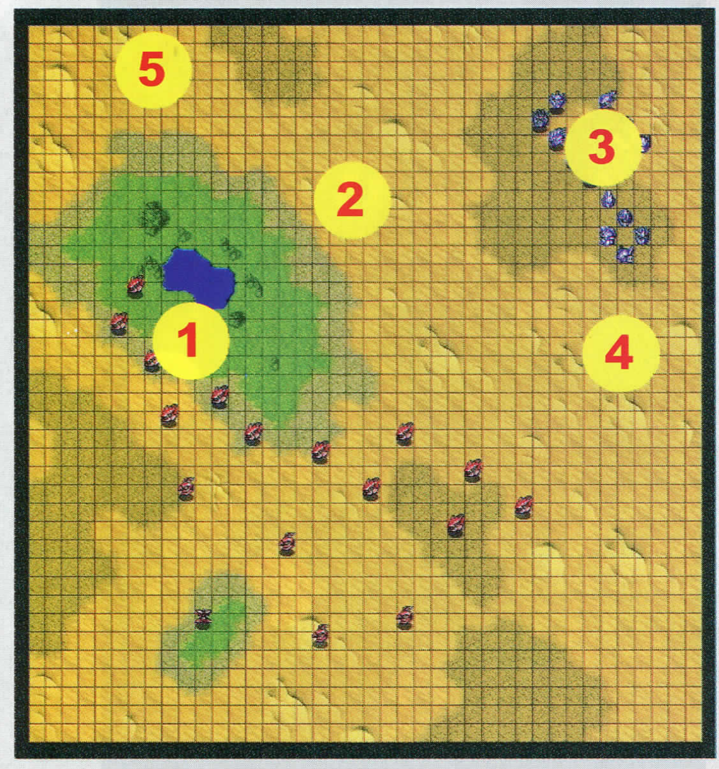
一直消聲匿跡的伊歌努准將突然以緊急通訊回路與隆巴納聯絡。在對話中眾人發現伊歌努雖然並不同意泰坦斯的行為，但他認為身為軍人應該完全服從上級的命令，所以並不同意我方再與泰坦斯作對。但眾人認為人類的幸福比軍令更為重要，所以誓死與泰坦斯對抵到底。

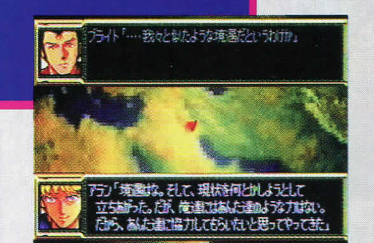
通訊完畢後，亞蘭向眾人提供了泰坦斯的軍事政變情報，原來他們準備借守衛議事堂為名，乘機以軍力強迫議事會接受佐米托夫的要求。時田提議先派出少量高速機體趕去保護議事堂，而主力部隊將在稍後出手殲滅敵人。

當隆巴納隊向東非進發時，發現前方有大量敵機，而來者是拜士頓淵洞中的另一勢力——德雷格的女婿貝撒特。由於敵人分佈在版圖四周，而本版的沙漠地形又會令到陸上機體移動力大為削弱，因此請盡量派飛行機體出戰。

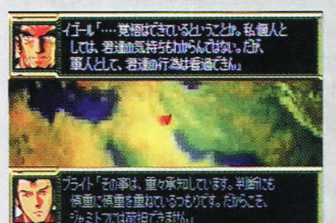
既然前進對我方不利，玩者可選擇留在原定迎擊敵人。當同伴們有足夠氣力時便使用MAP兵器加熱血一舉將敵人消滅。由於貝撒特的格哥力號會在HP餘下一半以下時撤退，所以玩者必須在調當時候調派擁有魂和強力攻擊的角色前去將它擊沉。此外，當貝撒特軍撤退（或擊毀）後，菈娜便會率領泰坦斯軍在版圖四周出現，所以玩者應該先將全軍移至下方，以免被敵軍包圍。最後，希羅在大均8至9回合時會駕駛「已經自爆」的飛翼高達出現，因此多諾華必須出場說得他。

戰後亞蘭會借故離開大隊，而破嵐萬丈則完成私務歸隊。眾人繼續向約翰內斯堡進發。





■勢成騎虎之下只好相信亞蘭



■伊歌努認為軍人應該服從上級



■拜士頓另一邪惡勢力貝撒特



■「星之王子」希羅復活登場！！



■泰坦斯看來十分了解隆巴納的動向



■如果在《機械人大戰F》中曾經以座間翔說得托特，在今版你可以用翔和瑪菲說得托特（詳情下次再講）

機體資料

我軍初期機體			
自選戰艦 1 部			
自選最多 15 部機體			
敵軍初期機體			
格哥力號	貝撒特	LV40	超合金Z
拉靈	托特	LV39	
拉靈	德爾	LV39	
拉靈	尼頓	LV39	
貝利斯	兵士	LV36 × 6	
敵軍初期機體			
拉靈	加拉美迪	LV39	
貝利斯	兵士	LV37 × 4	
貝利斯	兵士	LV36 × 3	
敵軍增援機體（1）			
貝撒特撤退後的我軍順序			
拜亞蘭	菈娜	LV40	
卡普斯利 MA	泰坦斯兵	LV37 × 3	
敵軍增援機體（2）			
拜亞蘭	尊尼	LV39	
卡普斯利 MA	泰坦斯兵	LV36 × 2	
敵軍增援機體（3）			
拜亞蘭	格靈哥	LV39	
亞斯曼 MA	泰坦斯兵	LV36 × 2	
敵軍增援機體（4）			
拜亞蘭	瑪雅	LV39	
京寶梵	泰坦斯兵	LV36 × 3	
第 8 或 9 回合（NPC）（5）			
飛翼高達	希羅	LV40	



共通劇情 第48話 動亂・約翰內斯堡
動亂ヨハネスバーグ

勝利條件：敵方全滅
失敗條件：我方全滅、敵方到達議事堂

佐米托夫與法斯古商量如何調配軍力對付隆巴納部隊，斯諾哥認為一直以來與隆巴納正面衝突都不得要領，因此希望以更有計劃的陷阱引對方上釣。他認為隆巴納的針對目標既然就是佐米托夫本人，倒不如故事泄露出其行蹤，好讓前來襲擊的敵人自行走入精心佈下的陷阱。佐米托夫認為此計劃可行，於是同意斯諾哥實行。不久，亞蘭的同伴果然反到泰坦斯發放的錯消息，但亞蘭得知後雖然將泰坦斯改陣的消息提供給隆巴納，但他卻刻意隱瞞佐米托夫的「假行蹤」；並再一次以調查為由獨自離開，打算獨自行刺佐米托夫。

亞蘭離開部隊後，萬丈説亞蘭好像有所隱瞞，根據破嵐財團所收集的情報所知，最近突然間流傳著佐米托夫住所所在；看來亞蘭打算獨自前去襲擊，萬丈十分擔心他會掉進敵人的陷阱。

戰鬥開始時，玩者應即時分派數部戰鬥力最強的機體（擁有二回行動或MAP兵器的機體亦是必然之選）全力守護議事堂。由於敵方會沿著一邊直路上前，擁有長程直線MAP兵器的機體就要盡快到路口準備好，等敵人接近後便馬上以MAP兵器將大部份的小嘍囉清理乾淨。

最後，敵人的主將菈娜、尊尼、斯諾哥會在5回合左右出場增援，泰坦3、CYBASTER等機體應該預留足夠的EN和精神POINT，等敵人一出來便大刑侍候他們。此外，地系魔裝機神薩姆斯特和貴家澪會在完場前出場，其機體能力雖不能起很大作用，但其精神指令還算過得去。

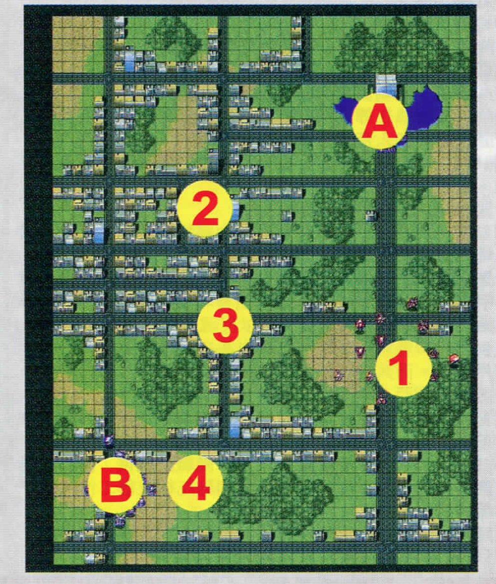
隆巴納雖然成功阻止泰坦斯的軍事政變行動，但佐米托夫卻巧妙地轉移議員們的視線，令人覺得要發動政變的是隆巴納隊。現在唯一能幫助眾人洗脱污名，証明佐米托夫一切惡行的人就只有多利茲准將，於是布拉度便再次拜託時田大叔尋找他的下落；斯諾哥當然也明白多利茲的重要性，更準備利用拜士頓一眾「友好盟友」的軍力去阻礙隆巴納隊的行動，並先下手為強的找出多利茲。此外，亞蘭在行刺佐米托夫時不幸中伏，慘變泰坦斯的階下囚，生命危在旦夕。



■食腦一派斯諾哥獻計對付隆巴納



■首四部機體將要死守議事堂





■龍飛是敵機中較為強勁的一部



■漢布拉比MS狀態的海蛇十分麻煩



■斯諾哥的強力機動戰士THE・O



■貴家澪因為擔心正樹而加入戰團

機體資料

我軍初期機體（A）			
自選最多4部機體			
我軍初期機體（B）			
自選戰艦1部			
自選最多13部機體			
敵軍初期機體			
特普狄	索曼勤	LV40	蔡百涵裝甲
漢布拉比 MS	逸札	LV40	
漢布拉比 MS	鄧基路	LV39	
卡普斯利 MA	泰坦斯兵	LV38	
卡普斯利 MS	泰坦斯兵	LV38 × 2	
龍飛 MS	泰坦斯兵	LV38 × 3	
龍飛 MS	泰坦斯兵	LV37	
龍飛 MA	泰坦斯兵	LV37 × 2	
亞斯曼 MS	泰坦斯兵	LV37 × 2	
亞斯曼 MA	泰坦斯兵	LV37	
敵軍增援機體（1）			
第二回合敵軍順序			
拜亞蘭	菈娜	LV42	
拜亞蘭	尊尼	LV41	
卡普斯利 MS	泰坦斯兵	LV37 × 2	
敵軍增援機體（2）			
卡普斯利 MS	泰坦斯兵	LV37 × 3	
敵軍增援機體（3）			
第三回合敵軍順序			
鐵奧	斯諾哥	LV43	
我軍增援機體（4）			
第五回合我軍順序			
薩姆斯特	貴家澪	LV28	

下期攻略第2篇…狂風暴雨大爆發！！

櫻大戰之謎？！

TEXT：積奇／機動戰士組——MS少尉




前言

各位讀者好嗎？《櫻大戰》推出已接近一年半了，而《櫻大戰2》亦剛剛推出不久，大家知不知道內裏的秘密和謎題呢？現在就將謎題説給你聽！

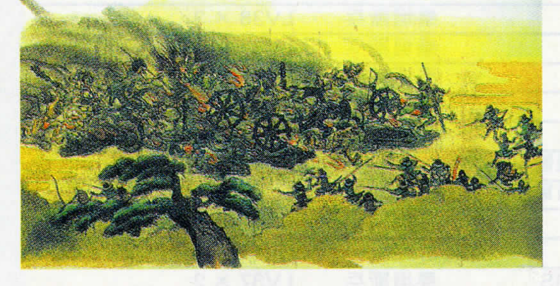
不如首先説説它們的故事背景，原來它的故事背景是起源於一本古書——「放神記書傳」。在這書中曾有記載有關「降魔」的事，這可能與《櫻大戰》的「降魔」有關的，因此現在就先為大家解説這本書的部份有關「降魔」的內容。

解説編

人類死後肉體歸於土，魔物死後靈魂歸於天，這是原有的定律。而像異形般的「降魔」就不屬於任何一類，可是由於人類與魔物的思想較高，使到牠們對人類產生妒忌。人類雖然犯過不少罪孽，但卻知道需要祭神來平息神的憤怒。就在一個已封閉的黑暗大地——大和，在這裏出身的魔物們，為我們世界帶來災害。而大和裏則有大的封印…

四百多年後，由西方傳來的知識，稱為「裁判者」。曾令我們世界陷入恐怖，這時三賢者作出的抵抗，意味着世界將會破滅。在紅色月夜，暗黑大地的封印已解，降魔們的聖域在此甦醒。在聖域裏，破滅神機向我們世界放出裁判之光，使我們世界變成灰燼…

這光能劃破天空，大地產生劇震，我們的世界就如紅色的月亮般，長久的和平已結束，人類的時代已過，由降魔居住的地獄時代來臨。這日，我們世界出現了四名的犧生者，他們的悲哀和怨恨將永遠徘徊在這世界。

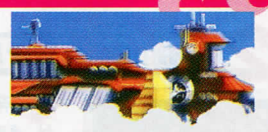


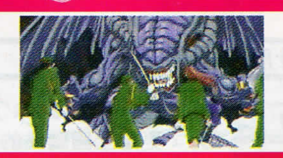
《櫻大戰》的歷史與世界觀

由於在《櫻大戰》遊戲中，有很多事情都沒有交帶，因此很多時會使玩者出現很多不明白的地方，現在就將《櫻大戰》的歷史列出，這樣相信對各位玩者有幫助的。當然，有《櫻大戰2》的玩者都應該看看，因為這對你來説，可能會有幫助的。

櫻大戰年表

西曆	年號	主要事件
1457年	長祿元年	江戶城完成。
1520年	永正17年	建設風水都市「大和」，「聖魔城」完成。
1521年	大永元年	「降魔實驗」開始。「放神之儀」由北條氏綱指揮。
1524年	大永4年	由於降魔實驗失敗，使聖魔城暴走，氏綱使用魔神器將之封印，名為「河川淨化之法」。事後氏綱失踪。
1530年	大永10年	降魔出現，「裏御三家」開始與2降魔對抗。
1536年	天文5年	天海誕生，降魔出現。
1600年	慶長5年	天海參與關原一戰，利用降魔投入實戰，德川軍勝利。建立江戶幕府。
1616年	元祿4年	家康死後，由天海參政。
1625年	元和2年	天海在上野櫻木（即江戶城鬼門）建立寬永寺。
1642年	寬永19年	天海的傀儡政策開始。
1643年	寬永20年	天海被暗殺。
1657年	明曆3年	江戶大火，出現大量降魔，由裏御三家利用魔神器將降魔封印。
1804年	文化元年	在幕府地下一萬米深發現巨大空洞，被名為「大江戶大空洞」。（即魔都）
1850年	嘉永3年	「星龍計劃」開始，在魔都建造1200米的空中戰艦。
1861年	文久元年	神崎忠義到美國。四月一日，米田一基誕生。
1862年	文久2年	美國南北戰爭
1863年	文久3年	在南北戰爭中發現防妖力的特殊鋼。
1865年	慶長元年	南北戰爭結束，由使用「人型蒸氣」的北軍勝出。
1866年	慶長2年	神崎忠義回國。
1867年	慶長3年	神崎忠義與德川待使再到美國交涉。
1868年	明治元年	神崎忠義輸入美式機動兵器。
1871年	明治4年	神崎忠義開創神崎蒸氣商會。（即日後的神崎重工）
1872年	明治5年	導入太陽曆。大日本鐵道新橋至橫濱線通車。
1873年	明治6年	神崎重工的人型蒸氣「富士」完成。
1876年	明治9年	廢刀令。上野公園開啟。
1879年	明治12年	劍術師團建立「拔刀隊」，集合全國少年劍士，米田一基入隊，當時18歲，還與花小路見面。
1881年	明治14年	米田一基成為陸軍少尉。
1882年	明治15年	米田一基由陸軍少尉升為中尉。
1883年	明治16年	軍用人型蒸氣試作機「天神」完成。
1889年	明治22年	發表「大日本帝國憲法」。大日本鐵道新橋至京都通車。
1891年	明治24年	發生大津事件。大日本鐵道上野至青森通車。
1894年	明治27年	米田一基在日清戰爭負傷。因而升為大佐。
1898年	明治31年	山崎真之介出生。
1899年	明治32年	星龍計劃的延續，建造「空中戰艦MIKASA」。7月31日，藤技彩美出生。
1903年	明治36年	1月3日，大神一郎出生。6月19日，瑪利亞出生。9月7日，桐島完奈出生。
1904年	明治37年	米田一基在日露戰爭中獲得勳章，升為中將。
1905年	明治38年	7月28日，「裏御三家」的末裔，真宮寺櫻出生。
1906年	明治39年	3月3日，李紅蘭出生。
1907年	明治40年	1月8日，神崎壽美麗出生。
1912年	明治44年/太正元年	帝國陸軍對降魔部隊，由米田一基和真宮寺一馬擔任。「中華民國」建立後，李紅蘭的雙親因北京的戰爭死去而成為難民。
1913年	太正2年	7月5日艾蓮絲出生。山崎真之介加入帝國陸軍對降魔部隊。
1914年	太正3年	歐洲戰爭開始，艾蓮絲在郊外地方初次使用超能力，因而被軟禁在索洛城內。藤技彩美加入帝國陸軍對降魔部隊。
1915年	太正4年	發生「降魔戰爭」，大量降魔出現，由帝國陸軍對降魔部隊四名成員與降魔對抗。
1917年	太正6年	山崎真之介設計「翔鯨丸」和「轟雷號」。
1918年	太正7年	「降魔戰爭」結束，真宮寺一馬利用破邪之力將降魔封印，事後三個月死去。山崎真之介戰後失踪。
1919年	太正8年	靈子力學急速發展，由神崎重工完成世界第一的蒸氣併用的靈子機關。當靈子甲冑「櫻武」試作機完成後，由神崎壽美麗開動。事後帝國華擊團開始啟動。這時天海與葵叉丹以反魂之術復活。在一月，米田和藤技到紐約與瑪利亞見面，三月彩美在大連遇上紅蘭。四月帶紅蘭到神戶生活。而大神一郎則在江田島的海軍士官學校就讀。
1920年	太正9年	彩美再到紐約找瑪利亞。而且更在日本遇上桐島完奈。
1921年	太正10年	「黑之巢會」結成。彩美到德國説服艾蓮絲的雙親，到神戶與紅蘭會合後，一同前往帝都。
1922年	太正11年	靈子甲冑「光武」完成，神崎壽美麗與下級降魔戰鬥過後，便和彩美接觸，五月壽美麗加帝國華擊團，李紅蘭則到花組支部工作，至於完奈就到沖繩修練。
1923年	太正12年	真宮寺櫻入隊後，大神亦在海軍士官學校畢業，加入帝國華擊團。
1924年	太正13年	降魔出現，「神武」完成。




輕鬆編

看完《櫻大戰》的歷史後，是不是已開始了解《櫻大戰》的故事呢？而當讀者玩《櫻大戰》時，有沒有細心留意遊戲內的各種事件呢？其實在各式各樣的事件中，也有一定的謎題存在，就讓我們一起來把它們找出來吧！

Q1：真宮寺櫻的父親，真宮寺一馬是一個怎麼樣的人物呢？



A：於1912年，和米田一起開始帝國陸軍對降魔部隊的人，同時亦是獵魔一族、具有破邪血統的「真宮寺家」的末裔。至1918年降魔戰爭時，用自己的「破邪之血」把魔神器發動，再以古之呪法把降魔封印。而他自己亦因為發動這力量，心、身亦受到重創，3個月之後終於魂歸天國。

Q2：靈劍・荒鷹具有什麼力量呢？



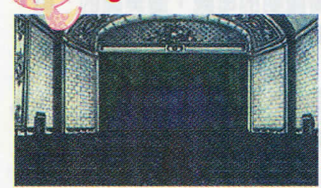
A：這劍是真宮寺家的家傳之寶，亦是父親真宮寺一馬的遺物。只會許佩給擁有退魔之力「破邪血統」的人，而傳說於某處亦有和它匹敵的劍存在。至於櫻的劍術流派北辰一刀流，是屬於幕末時期開始冒出頭的一刀流劍法，而其始創人是一個名叫「千葉周作成政」的人。

Q3：這個醫療器是什麼構造的呢？為什麼櫻會裸體的呢？



A：其實這個醫療器內是注滿了酸素和細胞賦活劑等高密度的電解質。這些物質會以和體温相同的温度不斷於裡面循環，對人體的治療能力非常高，除了極端外傷外，其它傷也可完全治療，而從儀器的外部也有腦波和意識狀態的螢光幕顯示。至於櫻的裸體方面，是由於治療關係所以如此，如換作是大神的話……還是不要想了。

Q4：大帝國劇場內的實際座位有多少呢？



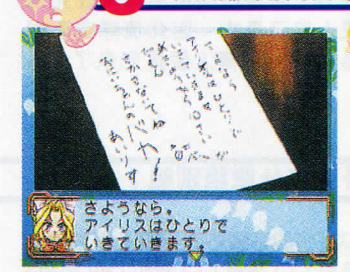
A：一樓有500個座位，二樓有200個，而備受好評的特等位則有50個，所以全部共有750個座位。如加上企位的話，整個帝劇便可容納800人以上了。

Q5：李紅蘭在中國時的生活是怎樣的呢？



A：身為貿易商人的策杏和母親香燕所生，在她之上亦有容蘭和芳蘭兩位姐姐，而她則是三女。當時的李家生活十分富裕，居於北京郊外的一間大屋之內，傭人更是十分多。直至1911年的辛亥革命時，家族全員也因戰火而遭遇不幸。獨自一人的紅蘭於大連郊外被姓趙的收養，從此過着農家生活。

Q6：艾蓮絲是何時學會日語的呢？



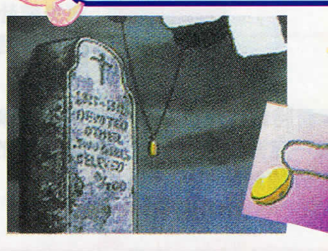
A：被藤枝彩美帶回日本的時間是1921年10月，艾蓮絲9歲的時候，而正式加入帝國華擊團的時間便是1922年。雖然不知道教她的是誰和由那裡學得，但能在這短短的時間 能把日語學懂卻十分厲害，可能是她本身具有不思議的力量吧！

Q7：於太正時代，艾蓮絲的家人為什麼可以常常由法國送東西往日本給她呢？



A：於太正時代，貿易和郵遞是否發達雖然不知道，但可以肯定的便是ENDING時的超豪華船「依蓮絲」可以辦到。這船是沙特比利安家的所有物，是艾蓮絲8歲生日時父親送給她的，因此取名為「依蓮絲」。而平時這船的路線是會以法國→印度→日本三地作定期航行，可說是艾蓮絲的專用船。

Q8：瑪利亞的那個「吊咀」是鎖匙扣還是頸鏈呢？



A：由18K金製成，　面藏有革命軍隊長的相片。這個屬於瑪利亞的吊咀，於近鏡看時，毫無疑問是一條鎖匙扣，可是當ENDING時卻離奇地變成了頸鏈，究竟它是什麼呢？

Q9：大神為什麼不出演舞台劇呢？



A 帝國歌劇團除了帝都市民外，更是全國國民的娛樂場所。而在表演「MY FAIR LADY」時，就連米田一基亦有出場機會，那麼大神呢？相信是這便是支配人和剪票員的分別吧……。

Q10：藤枝彩美是怎樣把有靈力的人找出來呢？



A 雖然長細情形不明，但據説是由一個賢人機關負責，而花小路賴　(米田一基的上司)更是主要成員之一，相信是根據這機關所作的報告書來找人的吧。

Q11：琉球空手桐島流是一個怎樣的流派呢？



A 這流派的特徵是以攻擊為主。完奈的父親，第27代繼承者桐島琢磨更擁有殺牛和殺熊的攻擊力。可是由於桐島琢磨在完奈成人前已身亡，因此琉球空手桐島流第28代傳人便是完奈了。

Q12：花組戰鬥服有什麼秘密呢？



A 帝國歌劇團除了帝都市民外，更是全國國民的娛樂場所。而在表演「MY FAIR LADY」時，就連米田一基亦有出場機會，那麼大神呢？相信是這便是支配人和剪票員的分別吧……。

Q13：隊員們房間的「門」之謎



A 遊戲進行時，各隊員的房間也會是你必到的地方，可是每當對方開門給你時，你有察覺到那些門的奇怪之處嗎？只要仔細留意便會發覺很奇怪，因為那些門有些是左開，有些則是右開的，這究竟是為什麼呢？

Q14：帝劇三人娘在華擊團內是什麼職位的呢？



A 三人娘在平時的歌劇團內的職位是，小賣店的高村椿、事務室的由里和藤井霞。可是當要出動時，她們於戰艦上的工作便十分重要。由里是負責航法管理、椿是負責炮火管制，而霞則負責各裝置的管制，亦有傳聞説她們是屬於風組的。

Q15：除了花組以外還有什麼組別呢？

A 帝國華擊團的前身是1922年的帝國防衛部隊。而帝擊亦分為「風組」、「夢組」、「月組」、「花組」、「雪組」和「星組」6個組別。

帝國華擊團

輸送空挺部隊・風組

主要的任務是負責其他部隊的輸送．補給、後方支援、降落．潛水等的支援行動和戰場的事後處理等的工作。風組的隊員是常註於花組其他支部的，而花組內的3人娘更有傳聞是風組隊員呢！

靈能部隊・夢組

利用「靈視」對戰況作出分析、予知和過去認知等戰術支援。和每次出動時也會破壞鎮上物件的花組比較，夢組較受帝都市民歡迎。

隱物行動部隊・月組

是一支負責偵察、情報收集、潛入敵人基地等主要任務的隱密部隊。而帝擊的地上、地下設施的管理、整備和清掃等的工作也是由他們負責。

局地戰鬥部隊・雪組

於豪雨、強風、積雪、夜間戰鬥等通常戰鬥部隊不能行動的極惡條件下，能發揮最有效率和效果的便是這支特殊部隊。而構成這隊部隊的隊員數目是不定的，有傳聞駐紮地是東北一帶，可是其實體還是不明。

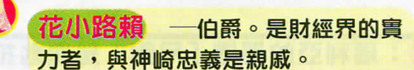
？・星組

集合了世界各國靈能者的精鋭份子，是在花組結成前的試驗組織部隊。

Q16：神崎家的家系是怎樣的呢？

A

神崎萬次—江戶時代神崎風塵流的創始人，是神崎家壽美麗、重樹和忠義的祖先。



花小路賴—伯爵。是財經界的實力者，與神崎忠義是親戚。

神崎忠義—單身前赴美國，成功把美製的人型蒸氣機帶回日本，是帝擊的贊助商。

？—神崎重樹的母親，壽美麗的　母，而名字等一概不詳。

神崎重樹—年青時曾往英國和法國留學。產業革命後，對重工業經營已有一定知識。由於曾往英國留學的關係，回國後亦成為了社交界的新寵兒。

冴木雛子—是銀幕上的明星，十分受歡迎。



神崎壽美麗

Q17：為什麼他們會加入帝國華擊團呢？

A 由藤枝彩美找回來的花組隊員，他們為什麼會加入的呢？

真宮寺櫻



花組的成員中，唯一一個無需找尋而自願加入的便是她。對帝擊的地方和其他隊員也不清楚的她，加入的唯一原因便是給破邪之血所引導了。

神崎堇美麗

由於家境富裕，學業和運動方面也成績優秀，所以一直以來也備受各方面妒忌。亦由於這個原因，她嫌棄了這種生活，決定加入帝擊。

李紅蘭

由於辛亥革命而喪失家園，其後在大連的郊外的一個農民家過着傭人的生活。直至13歲的生日，給彩美發現了自己本身的靈力，為了把其發揮便前往日本了。

艾蓮絲

具有與別不同的力量的她，自幼便不准出城。日子慢慢的過去，她便愈覺得自己和別人是有分別的，而她加入帝擊的原因便是因為那裡有和自己力量相同的人。

瑪利亞

失去了所愛的人，有着痛苦過去的她，最初在彩美找她時是無動於忡的。可是時間流逝，當彩美再次找她時她便答應了。

大神一郎



士官學校出身，原帝國海軍一員的他，由於受到花小路伯爵的推薦而加入了花組成為隊長。

桐島完奈





雖然本身並沒有什麼靈力，可是自父親過世後因為默默修行的原固，修得的精神力也不會輸給靈力的，而彩美便是看中了這一點。

帝劇三人娘



有傳聞是風組成員的她們，為什麼會加入帝擊的小賣店和事務室的呢？





節目齊齊看

說了這麼多有關《櫻大戰》的歷史和謎題，相信大家都對它有一定的認識。唔…不如現在說些較輕鬆的話題啦！不知大家有沒有留意帝國歌劇團的表演節目呢？原來她們作的表演節目都很落足本的，因為幾乎每個節目都有宣傳海報，不單是這樣，在《櫻大戰2》遊戲裏，還付送一張帝劇的宣傳海報（當然是買原裝），真的很㊎呀！

◆《櫻大戰2》所送的宣傳海報





宣傳海報齊齊看

◆「愛是鑽石」的宣傳海報



◆「椿姬的他」的宣傳海報



◆「大恐龍島」的宣傳海報



◆「西遊記」的宣傳海報



◆「因為愛」的宣傳海報



◆「灰姑娘」的宣傳海報

帝國歌劇團演出時間表

時間	演出劇名	主演
太正 12 年四月	「椿姬的他」	神崎壽美麗/ 瑪利亞
五月	「因為愛」	瑪利亞/ 真宮寺櫻
六月	「灰姑娘」	瑪利亞/ 真宮寺櫻/ 艾蓮絲/ 神崎壽美麗/ 李紅蘭
七月	「愛是鑽石」	神崎壽美麗/ 桐島完奈
八月	「西遊記」	神崎壽美麗/ 桐島完奈/ 瑪利亞
九月	休演	—
十月	「蛇女火炎地獄」	神崎壽美麗/ 桐島完奈
十一月	「翼」	李紅蘭/ 瑪利亞/ 桐島完奈
十二月	「第三天國」	瑪利亞/ 桐島完奈/ 艾蓮絲/ 神崎壽美麗/ 真宮寺櫻
太正 13 年一月	休演	—
二月	「MY FAIR LADY」	李紅蘭/ 瑪利亞/ 桐島完奈/ 米田一基/ 艾蓮絲/ 神崎壽美麗/ 真宮寺櫻
三月	「大恐龍島」	李紅蘭/ 艾蓮絲

要如何去看這些表演呀？



◆有這張帝都鐵道圖，相信不會唔識去啦！


TEXT：機動戰士組——MS少尉

サクラ大戰2 Sakura Wars™

櫻大戰2～求你別死去～

SLG　MEM
製造商：SEGA　容量：3 CD-ROM
發售日：發售中　售價：6800日圓
SEGA SATURN



通信機的秘密

由紅蘭發明的通訊機，原來是充滿秘密的。用不同的頻道作通訊，會得到不同的效果，但要如何使用這通訊機呢？其實很簡單的，只要在自由時間時，進入自己的房間就可（即大神的房間）。現在就會這秘密一一公開。

冒險活劇——少年RED

通訊號碼：13510

解說：這是一個擴播劇，主要內容是說一位熱血男兒RED，為了帝都和平而戰的故事，而且集集都有不同的內容，真的值得一聽。



帝都新聞

通訊號碼：13560

解說：這就像新聞報導般的詳目，報導帝都一個月內所發生的事情，若聽到最後時，還會聽到天氣報導。

占卜

通訊號碼：14480

解說：這只是為大神占卜未來的事情，不過事實上沒有甚麼作用的，若是有空閒時就不妨來聽聽。



找壽美麗？

通訊號碼：13800



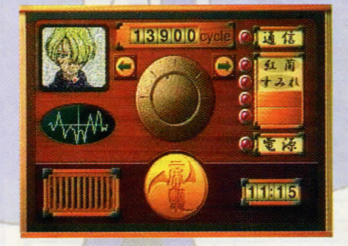
找紅蘭？

通訊號碼：13700



找瑪利亞？

通訊號碼：13900



找完奈？

通訊號碼：14000



第二話的資料補充

在自由時間一，大神可帶艾蓮絲進入自己的房間，將紅蘭發明的通訊機給艾蓮絲看，這時可在紅蘭、壽美麗、瑪利亞和完拉拿取好感度，若是想追求她們的玩者，就應在這裏把握機會了。但要肴意每通訊一次，就要用去5至10分鐘的時間。

找紅蘭時

當大神到自己房間時，記着先利用通訊機聽過「少年RED」的詳目，然後才找紅蘭，否則她是不會問大神那部機體較強一事的，而她只會將「少年RED」這個詳目告訴給大神。



選項編號	地點	情況	應對	效果
1	大神的房間	紅蘭問誰的機體較強	EISERNKLEID（アイザンクライトかな？）	無
			光武・改（光武・改かな？）	紅蘭好感度上升

找瑪利亞時

當玩者找瑪利亞時，她會問大神各人的健康狀況，只要大神老實回答她就可取得她的好感。



選項編號	地點	情況	應對	效果
2	大神的房間	瑪利亞問各人的情況	是，真的很精神（ああ、本当に元気だよ）	瑪利亞好感度上升
			很難精神起來（元気すぎて困るよ）	艾蓮絲和瑪利亞好感度下降
			我都很精神（あの…俺も元気だよ）	無

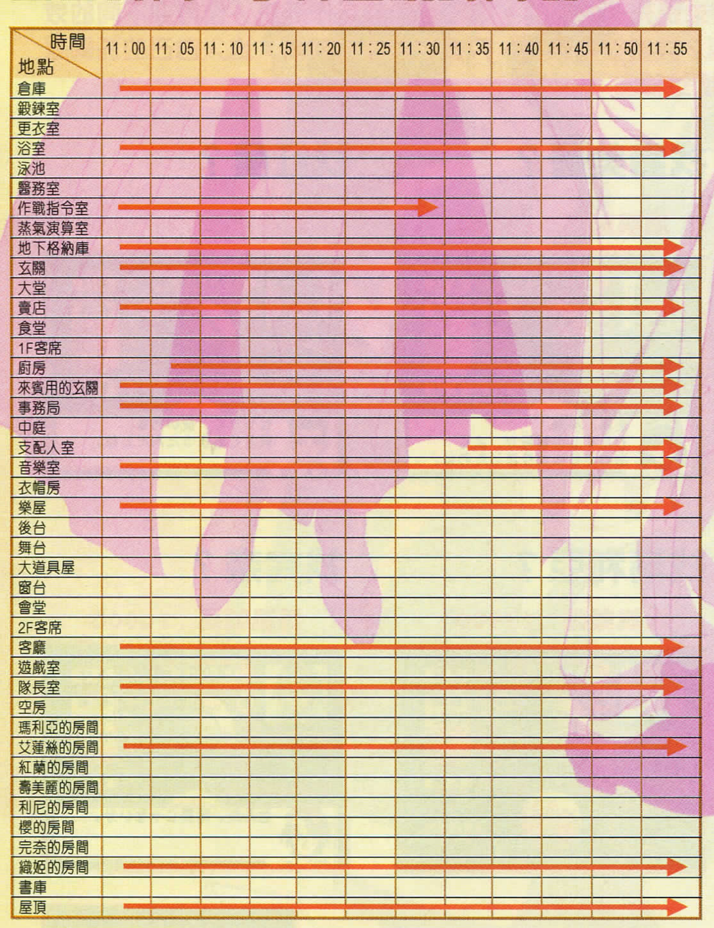
找完拉和壽美麗時

不論是找完拉或壽美麗，另外一人都會同時與大神通訊，由於二人經敘會爭吵起來，今次也不例外。不過要肴意的是玩者只能選擇其一，若是選壽美麗時，完拉的好感就自然下降，但是只要之後再與二人通訊一次，二人的好感就會上升，至於好感下降的完拉，就會低消之前的因怨。不過若是選艾蓮絲時，會出現壽美麗好感下降的情況，同樣的之後再與二人通訊一次就可。另外玩者不答時，就會不能在雙方取得好感，這點要肴意。



選項編號	地點	情況	應對	效果
3	大神的房間	完拉問大神找誰說話	想找壽美麗說話（すみれくんと話したいんだ）	完拉好感度下降/ 壽美麗好感度上升
			想找完拉說話（カンナ話したいんだ）	完拉好感度上升/ 壽美麗好感度下降
			想找艾蓮絲說話（アイリスと話したいんだ）	艾蓮絲好感度上升/ 壽美麗好感度下降
			不答	無

自由時間一事件出現時間表



地點＼時間	11:00	11:05	11:10	11:15	11:20	11:25	11:30	11:35	11:40	11:45	11:50	11:55
倉庫	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→
鍛鍊室												
更衣室												
浴室	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→
泳池												
醫務室												
作戰指令室	→	→	→	→	→	→	→					
蒸氣演算室												
地下格納庫	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→
玄關	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→
大堂												
賣店	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→
食堂												
1F客席												
廚房		→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→
來賓用的玄關	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→
事務局	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→
中庭												
支配人室								→	→	→	→	→
音樂室	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→
衣帽房												
樂屋	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→
後台												
舞台												
大道具屋												
窗台												
會堂												
2F客席												
客廳	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→
遊戲室												
隊長室	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→
空房												
瑪利亞的房間												
艾蓮絲的房間	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→
紅蘭的房間												
壽美麗的房間												
利尼的房間												
櫻的房間												
完奈的房間												
織姬的房間	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→
書庫												
屋頂	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→

自由時間二事件出現時間表

地點＼時間	10:00	10:05	10:10	10:15	10:20	10:25	10:30	10:35	10:40	10:45	10:50	10:55
倉庫												
鍛鍊室												
更衣室	→	→	→	→								
浴室												
泳池												
醫務室												
作戰指令室												
蒸氣演算室												
地下格納庫								→	→	→	→	→
玄關												
大堂		→	→	→	→	→						
賣店												
食堂												
1F客席												
廚房												
來賓用的玄關												
事務局												
中庭												
支配人室	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→
音樂室												
衣帽房	→	→	→	→	→	→						
樂屋												
後台												
舞台												
大道具屋	→	→	→	→	→	→	→					
窗台	→	→	→	→	→	→						
會堂												
2F客席												
客廳	→											
遊戲室												
隊長室	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→
空房												
瑪利亞的房間												
艾蓮絲的房間	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→
紅蘭的房間												
壽美麗的房間												
利尼的房間	→	→	→	→	→	→						
櫻的房間		→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→
完奈的房間												
織姬的房間								→	→	→	→	→
書庫												
屋頂		→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→

第三話資料補充

在第三話的初段，米田中將被擊倒進院後，大神可在自由時間內鼓勵其他隊員，不過不要以為只得櫻等人知道此事，其實未歸隊的紅蘭、瑪利亞和完拉都知道的，因此想取得她們的好感度的玩者就可在自由時間一裏利用通訊機找她們。

當找瑪利亞或紅蘭時

當大神與紅蘭或瑪利亞通訊時，其中一方就會同時與大神通訊，她們會問有關米田的事情，這時大神應鼓勵好們，不要令她們氣餒。另外當大神找完拉的時候，由於完拉處於人海之中，所以會被切斷通信的。



選項編號	地點	情況	應對	效果
4	大神的房間	詢問有關米田的情況	不用擔心，沒事的（心配ないよ、大丈夫だ）	瑪利亞好感度上升
			可能不能醒來（意識が戻らないかも）	紅蘭好感度上升

可得到其他情報？！

在自由時間一裏，大神可到事務所得到其他情報，情報內容包括有壽美麗的事、黑鬼會的事、米田一基的事等等。想知這些情報的玩者不妨試試。



◆取得各種情報

自由時間一事件出現時間表

地點＼時間	14：20	14：25	14：30	14：35	14：40	14：45	14：50	14：55	15：00
倉庫	→	→	→	→	→	→	→	→	→
鍛鍊室									
更衣室						→	→	→	→
浴室									
泳池									
醫務室									
作戰指令室									
蒸氣演算室	→	→	→	→	→	→	→	→	→
地下格納庫									
玄關									
大堂									
賣店	→	→	→	→	→	→	→	→	→
食堂									
1F客席									
廚房									
來賓用的玄關									
事務局	→	→	→	→	→	→	→	→	→
中庭	→	→	→	→	→	→	→	→	→
支配人室	→	→	→	→	→	→	→	→	→
音樂室									
衣帽房									
樂屋									
後台									
舞台									
大道具屋									
窗台		→	→	→	→	→	→	→	→
會堂	→	→	→	→	→	→	→	→	→
2F客席									
客廳									
遊戲室									
隊長室	→	→	→	→	→	→	→	→	→
空房	→	→	→	→	→				
瑪利亞的房間									
艾蓮絲的房間									
紅蘭的房間									
壽美麗的房間									
利尼的房間	→	→	→	→	→	→	→	→	→
櫻的房間									
完奈的房間									
織姬的房間		→	→	→	→	→	→	→	→
書庫									
屋頂	→	→	→	→	→	→	→	→	→

（支配人室：14：20～14：40 及 14：45～15：00 兩段箭頭）



花組雙週報

經過上期的呼召，果然真的收到讀者的來信（真的很感動啊！！），希望各位讀者繼續多多支持。說回正題，今期筆者真的真的很對不起大家，由於日本廠方給予的限制，所以今期的《櫻大戰2》的第四話攻略將會延遲下期，不便之處，敬請見諒。

由今期開始，《花組雙週報》將會定期連載每位角色的個人資料，而且還設《帝劇俱樂部》來登出各位的來信內容，各位《櫻大戰》迷千萬不要錯過啊！另外由於反應熱烈，截止日期現延遲至７月1日，以郵戳為準。

獎品內容

超級特別獎（3名）	《櫻大戰2》TRADING CARD一盒
最情深獎（3名）	《櫻大戰2》歌謠全集
普通特別獎（3名）	《櫻大戰》REAL MODEL公仔一個
超級擁躉獎（5名）	《櫻大戰2》CD SNIGLE

帝劇俱樂部

親愛的櫻小姐

妳好嗎？我叫真嗣，今天我很高興，這是因為可以寫信給如花如玉的櫻小姐，這是千載難逢的機會。

不知不覺我成為妳的擁躉已有一年，起初我是被妳那一張天使般的面孔吸引着，除此之外，還有妳在一把藍色長長秀髮上加上一個紅色的胡蝶結，把妳的容貌顯得格外可愛，而且身材適中。在衣着方面，無論妳穿甚麼衣服都很好看，這是因為「人美，穿甚麼也是美的」的關係，但我比較喜歡妳穿那一套有櫻花圖案的和服。

其實我也很期待一位像妳那麼可愛的女朋友，所以我也很妒忌大神。暫時到此為止，日後我會繼續來信給妳，再見。

祝

演出成功

擁躉真嗣上

李紅蘭小姐

HELLO！妳好！本人是一名科學研究者，名叫費柴，人人都叫我做費柴博士的。今次寄信而來，其實是有原因的，最近本人研制出一種比妳們的靈子盔甲「光武」及「神武」更厲害的人形格鬥戰用兵器機動戰士「吉姆」。但不知為何它不能作太長時間的活動，大約只得五分鐘，本來想接駁電線的，但這樣是會影響行動範圍，真是煩腦呢！而本人深知紅蘭小組妳對機械很有研究，所以想請閣下前來協助，完成後「吉姆」定必能協助妳們對付敵人，希望妳能答應在下的請求。

費柴博士上

個人資料大公開

性名：真宮寺櫻（真宮寺さくら）	性名：神崎壽美麗（神崎すみれ）
年齡：十九歲	年齡：十八歲
出生日期：一九〇五年七月二十八日	出生日期：一九〇七年一月八日
身高：一五五CM	身高：一六一CM
體重：四四kg	體重：五〇kg
三圍：八二/ 五六/ 八一	三圍：八三/ 五七/ 八四
血型：A型	血型：B型
出身地：宮城（仙台）	出身地：神拉川







OFFICIAL PRODUCT

RPG	製造商：KONAMI 發售日：發售中	對應ANALOG 手掣
MEM	售價：港幣358 容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK

PlayStation

兵蜂RPG

TEXT：零式迪爾

射擊名作RPG攻略

Twinbee Role Playing Game











序章

有一天，主角（玩者）在電視觀看「大碗島」的TWINBEE隊正和宿敵DR.華魯莫（ワルモン）在戰鬥，突然畫面一黑，接着便看見一位長了綠色長髮的少女被困在大黑球中，連續選「手を貸す」幫助她三次便可救她出來。原來她是「大碗島」各人善良意識的集合體，象徵着島上人希望的美露娜公主（メローラ姫），她希望主角能協助她和TWINBEE隊解救島上突然出現的危機，既然一場來到，就答應她吧。

美露娜將自己的「實體」借予主角，記錄一次後便正式開始遊戲，離開神殿看見兩名調查隊員，打聽一下TWINBEE隊的下落便繼續趕路，突然一陣黑霧吹過，兩名調查員不支昏倒，無礙的主角唯有繼續向前行，在電車站旁看到一對奇怪姊妹，姊姊莫露達（モルテ）莫名奇妙地送給主角一張車票後便帶着妹妹菲鈴（フィーレン）離開了。跟着乘坐古怪的甲蟲電車到達尼歌尼歌山車站（ニコニコ山乗り口站），在車站外發現倒地的TWINBEE，主角跳上機後他便回復知覺，剛醒來的他想試試機能是否正常，依着指示按掣後便起程到煞拉蒙（シナモン）研究所向博士講述情況，原來TWINBEE隊在和DR.華魯莫作戰時突然出現奇怪黑霧，擔心島民安危的TWINBEE隊便放棄戰鬥到島上分頭視察。TWINBEE乘員LIGHT到達某村落時，聽到有人求救便趕往協助，及後他突然吩咐TWINBEE趕回研究所叫博士前來幫忙，後來TWINBEE飛上天後島上的護罩竟突然啟動，因此連LIGHT的位置也不能測定，結果拼了命才撞穿護罩，墜落到車站旁昏倒了。說過情況後，博士才發現TWINBEE機倉內的主角，此時突然研究所接收到PASTEL（パステル）和WINBEE（ウインビー）的所在地，TWINBEE於是便帶着主角趕往協助。







—第一章—

一出門便出現第一名敵人，可以在此一試戰鬥系統。角色名字下的是AUTO（オート）指令，按下後便會不斷作直接攻擊，而畫面下方的是時間顯示棒，到盡頭才可輸入指令，（たたかう）是武器直接攻擊，（ベルパワー）是要消耗BP的特殊技，會隨着LEVEL上升而增加技能，（きょうりょく）是合體技，不同角色之間有他們自己的合體技，要各使用者的時間顯示棒齊滿才可發動，但是不扣BP。說回故事，研究所旁有一間木屋，內有禮物和浴室，使用浴室可補充HP和BP，可利用它來儲一兩級LEVEL才起程。依着小地圖向綠點方向前進便到車站，買車票到特寶鎮（タンポポタウン）站，在車箱遇見莫露達姊妹，TWINBEE會提議你去先探朋友馬度卡（マドカ），那就選擇「マドカの店に行こう。」吧，兩姐妹會在車站旁等你。主角到村中可發現很多店子，但店員全因黑霧而昏倒，至於旅館則可免費使用，要靠這裏和外面的自動售賣機來儲LEVEL和道具。在旅館附近發現馬度卡的店子，她自告奮勇駕駛着機械人想跟外面的敵人戰鬥，當她在房內準備時可取店內的禮物，這名LV99的少女第一戰就弄壞了她的機械人。準備妥當便到車站右方的小城，兩姊妹此時正式加入，接着在城內知道兩姊妹擁有超能力，並在城地下發現WINBEE，與此出現第一個BOSS巴比斯湯（バベツトン）。攻略法方面TWINBEE不斷使用BELL POWER作主攻擊，兩姊妹則要使用合體技オールヒーリング作回復和パワーフレア協助攻擊，這樣便能將他擊倒。

打倒BOSS後，WINBEE告之PASTEL現處於迪沙多（デザート）中學內，而她則要往研究所修理。村內的商店經已復業，在道具店有非常重要的攪拌機（ミキサーA）發售，只要將打倒敵人時取得的水果在店子選「フルーツ換金」就可獲得金錢。買得攪拌機後，可隨時按SELECT選進入MEUN裡選「ミキサー」弄出各種道具，而到飾物店可買到各種加強角色能力的飾物，只要在MENU畫面選「つよさ」，於「アクセサリー」便可裝備。

中學位於村內有鐵絲網圍着的那座建築物，經二樓內的樓梯落到體育館，發現PASTEL昏倒在此，BOSS那拖斯巴（ランドセイバー）也於此時出現，用對巴比斯湯的戰法已可應付。救回PASTEL後再到車站，兩姊妹這時便會離開，最後返回研究所後博士將TWINBEE的槌仔能力加強，並進入第二章。













—第二章—



研究所邊有一塊田地，將從怪物身上取得的種子種下，遲些便會發芽，再加肥料便可種出各種對BOSS戰十分有用的道具。加入WINBEE我們現在到電車站買票到池魯歌站（チルコタウン），向地圖北方的紅點前進就會發現一座藍色的建築物比嘉樂劇場（ピガロホール）。在二樓看台我方發現昏倒了的GREENBEE，再回到一樓舞台便遇到BOSS多寶露（テロベルト），戰術方面TWINBEE繼續負責主攻，而WINBEE則不斷使用BELLPOWERキュアタッチ或各種道具來回復HP和BP。戰勝後回到GREENBEE身邊，他說要盡快找回MINT（ミント），接着走到街外又遇到莫露達姊妹，而且菲鈴更知道MINT的所在，多謝一番後便到西北方的遊樂園，一入園內出現了一隻布狗人，只要跟着牠的方向前進便可，遇到戰鬥時要認請自己方向再找牠的蹤影。約繞園內由右至左走一周後，便會追到一間掛着「GUN」大牌的木屋，屋內布狗人脅持着MINT，TWINBEE將WINBEE拋向布狗將MINT救回，藉此還學會合體技「ぶんなげ」。出屋後便要與由布狗變身成的卡里路（ガブリエル）決戰，GREENBEE要用BELL POWER「イダテンカプセル」令各人速度上昇，WINBEE則要不斷地回復各人的HP和BP，道具的種類和數量要在平時留意清楚，不足的話便要立即在MENU攪拌出來，而TWINBEE永遠也是主要攻擊人選，戰勝後便進入第三章。



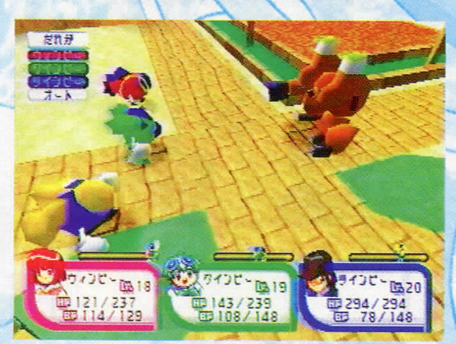






—第三章—

回到研究所後，博士給予主角一件「轉送裝置」，它的功用是在戶外任何地方能立即返回研究所，這時DR.華魯莫突然在螢光幕出現，還向TWINBEE隊提出到夕陽之公園決戰。接着收到馬度卡約會的邀請，主角當然先赴女孩子的約會為先，到她的店子她便會帶主角遊玩一番，之後回研究所在木屋旁的位置有一個小籬芭，把石頭扑碎後可降落到下方，向右行會見到黃色掣，在MENU選「ならびかえ」將GREENBEE調到最左方可控制他來拋嗶唧棒按制，不過DR.華魯莫和他的鐵王MK3已在此恭候。突然，天空出現絲池（ツーズ）和莎麗蒂（サリュート）所駕駛的BT－01和BT－02，他們告知LIGHT的下落後便離開了，原想離開的主角們卻被DR.華魯莫喝住，還說想知黑霧的情報便要和他決鬥，只要用對付卡里路的方法便可將他擊敗。在對話選項中選第一項三次來挑撥他會再對戰一次，有信心的可一試，勝利後向DR.華魯莫詢問黑霧的事，他卻說甚麼也不知道後便飛走了。返回公園入口，向山上行再繞到東南方就可進入流星村，村長帶我們去見昏倒了的LIGHT，然後到村子的道具店買ハンマー・チップB和ミキサーB。返回研究所安放好LIGHT及叫博士將TWINBEE的槌仔強化後，便出發到尼哥尼哥山的遺跡，到車站屋頂把石頭擊碎就可前往山上之遺跡，遺跡內會發現到一塊「碑文」。接着到達一座石門，利用GREENBEE的嗶唧棒拋向門附近的把手，那隔離房間的門便會開啟，用腳踏室內的掣把手旁的門亦會自動打開，再保持向前行到外面的小路，經過一處紅色地面的山洞內，裡面有間放置了大鐘的房間，取鐘後看過美露娜的石牆這章便算完結了。



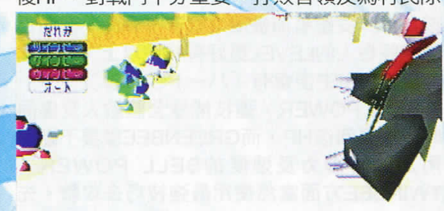


━第四章━

這章在開始時發生了一場博士窺看PASTEL洗澡的鬧劇，及後解讀石碑得知碑文中提及到美露娜公主，因此便乘電車到神殿所在的永久之門，但途中電車卻發生故障，唯有暫停在池域比（チューリップ）村。在村中的沙灘突然出現BOSS尼寶茲（ネプチューン田），這傢伙最可怕是會扣去全體HP 100的特殊技，要預先儲夠LEVEL及回復道具，而WINBEE這時最好學會「キューティテット」，因為此BELL POWER能為全體同伴回復HP，對戰鬥十分重要。打敗首領及為村民除掉漏網嘍囉後，電車已回復正常繼續行駛，駛走後莫露達問菲鈴為何要弄壞電車，但菲鈴的語氣及行為卻有異樣。

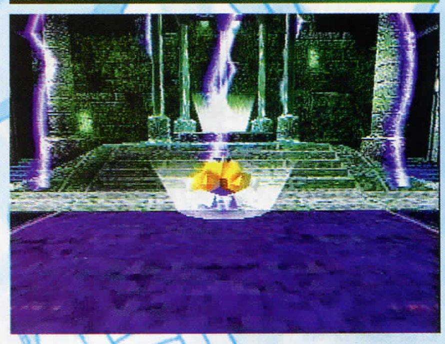
到達神殿入口，首領骸拿路古（フィラルクロー）已在此，重覆對尼寶茲的戰術已可獲勝，而和兩位調查員談話可獲得リボン・バッチB。調查神殿入口後，美露娜會叫主角入內，直行就可和美露娜的意識交談，但之前先到左右兩方地區取禮物。美露娜給予各種情報後會請主角到南西方的妮加島（レングゲ島）相助，然後用剩餘的力量將主角送到妮加島。











━第五章━

到島上與隊友通訊後便遇上敵人，戰勝後遠方突然出現一名叫拿比斯（ラピス）的少年向主角擲石，解釋過後他會要求主角拯救他的村子，答應過他第二天就起程到北方的山洞，在山洞莎麗蒂一伙人會加入我方，兩人的合體技「かつたいビーム」對嘍囉十分有效。穿過水路落到下層會遇到BOSS三頭火龍（ドラゴンヘッズ），這傢伙的全體火攻非常可怕，BT－02要用BELL POWER「バリア」來為我方作3TURN有效的攻擊防御，BT－01要使用道具為我方回復BT和HP，主角則要不斷使用BELL POWER攻擊，將牠打倒後村子便會回復正常，記着要先到店子準備好才與莎麗蒂談話到下一章。







━第六章━

得到BT－01及02的協助主角可進入都會島，各商店因黑霧的影響而沒有營業，這時如進入中央廣場首領娜塔絲（ナターッヤ）和巴雅絲（バイソン）會出現，事先要利用免費酒店儲夠LEVEL才好挑戰。紅色絲帶的娜塔絲會不斷使用輔助和回復魔法，要利用對付三頭火龍的戰法先將她擊倒才對付巴雅絲，戰勝後到街上與各人談話，在街邊抽獎攤位會遇見阿絲寶露（アップル），她要求主角到街上收集十張福引卷（抽獎卷）給她，可在地上拾取或到商店購物便可得到，如她抽不到想要的獎金就會將抽到的「ハンマー・チップC」送給主角。在飾物店有各種最強的輔助飾物，其中「せつやくリング」可令BP的消耗量減半，主角一定要裝上，準備充足便到酒店睡一覺。第二天早上收到博士的通訊，說島上的護罩經已解除，以後按實口掣不放便可在版圖迅速移動。回到研究所眾人正在翻譯碑文，本想到神殿找美露娜幫忙，但博士發現西北方有股異樣的雲層，於是決定先到那兒調查。





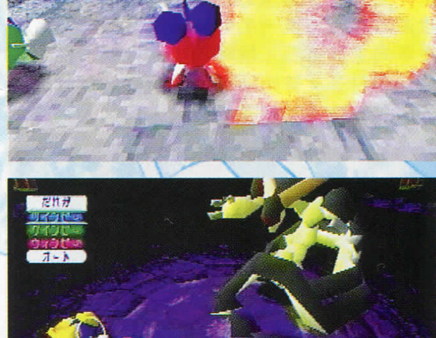


一第七章一

面臨破產邊緣的DR.華魯莫還想繼續其野心，而主角亦已到達那古怪雲層地域，繞着石級不停跑在中途會遇到一班遊魂，其中一個竟然在賣道具。再向上走終於看見到一座神殿，繞路走到神殿的前方莫露達姊妹就在此處出現，而菲鈴更向我們發動攻擊，迫於無拉唯有與她們一戰。莫露達會不斷為菲鈴回復HP甚至會使用復活魔法，所以要先全力將她擊倒，依舊GREENBEE要不斷為我方加快速度和協助攻擊，而WINBEE則不停地施回復BELL POWER，TWINBEE繼續主攻，等級有30左右便可擊敗她們。

昏倒了的菲鈴身上出現了闇之鐘（ダークベル），原來菲鈴的失敘是因闇之鐘的闇之力所影響，它現在吸收了大量菲鈴的力量，一般人已不能接觸它，莫露達說制止它要靠「光之鐘」（シャインベル）及擁有「光之心」的主角。此時闇之鐘竟把菲鈴的靈魂也吸走了，而博士突然告之LIGHT在研究所失敘的事，焦急的TWINBEE隊唯有先回研究所。受到闇之鐘影響的LIGHT頭痛欲裂，更向他的妹妹揮拳，此時絲池出現並捉着LIGHT叫主角開槍，中了麻醉槍的LIGHT昏了過去後博士將由「光之鐘」製成的射擊器交給主角，再回天空神殿救出菲鈴的靈魂。神殿門口莫露達會為主角們回復狀態及記錄，進入神殿後把結界消除再直入便到一間有7個大門的房間，第一章的首領會在此出現，以現時LEVEL對付他已易如反掌。將他擊倒後便會有一道門自動開啟，內有一發光紅色按鈕，跳起按下它便會變成藍色，按過後出外會遇見第二隻BOSS，如此類推將7隻BOSS幹掉及把門內的掣全部按成藍色，為安全起見的可殺敗一隻後出外給莫露達回復及記錄才再按制打下一隻。將7間房的掣全數按完後，這裡的正式BOSS達斯多魯便會出場，牠會放令全體傷朗HP 100的雷電，WINBEE的全體回復BELL POWER要不時使出，而GREENBEE這時亦應學會了令一人防御力上升的BELL POWER「ハードカプセル」，要配合需要將各人防御力和速度提升，至於TWINBEE則不停使用最大威力的BELL POWER「ゴールデンハンマー」來作攻擊，打倒牠後地版便會下降到神殿下層。下層內有一大門，將附近的怪物全部幹掉便會開啟，再沿路殺敵不斷向前進就會到達一間黑房（在這裡請攪拌好各種回復道具），沿着兩旁紅燈路直行就會遇到最後BOSS古利多（グリード）。他原來竟是來自主角同一個世界，因想成為世界支配者而被闇之鐘召喚到此，要對付這魔頭每人的LEVEL最好有40或以上，達至此等級WINBEE便會有「ハートフルシフォン」此BELL POWER，這技能令全體敵人受傷同時作全員回復HP，而GREENBEE就要不斷使用加強防御力及速度的BELL POWER，TWINBEE方面當然使用最強技巧去攻擊。先將左右兩方的嘍囉幹掉，接着再去攻擊古利多，由於他能作3段變身故此道具要分配妥當使用，而每變一次形態GREENBEE的輔助技就要再次使用，留意各人的HP和BP值，惡戰一番終於都能將牠打敗。











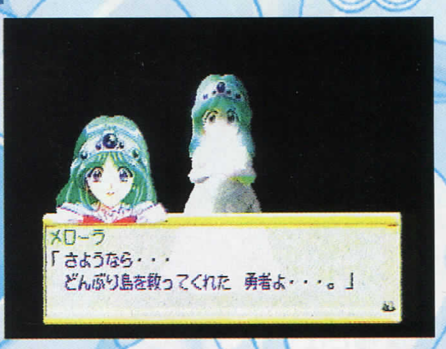




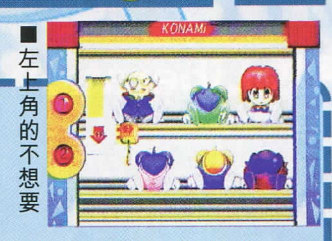
終　章

幹掉古利多後各人的靈魂也得以釋放，LIGHT清醒後第一件事竟是向莎麗蒂「揩油」，PASTEL大罵他哥哥是「KING OF 變態」並施以重拳，此時美露娜公主出現並露出憂傷表情，原來闇之鐘在混亂中落到DR.華魯莫的鐵王MK3上，而且還準備放下毀滅全島之炸彈，LIGHT立即向主角借出「光之鐘」並扔向鐵王MK3將其消滅。世界終於回復平靜，美露娜公主也回復笑容，而主角向各人告別後經永久之岬的神殿返回自己的世界，大碗島的居民亦開始自己的新生活。





小遊戲之章



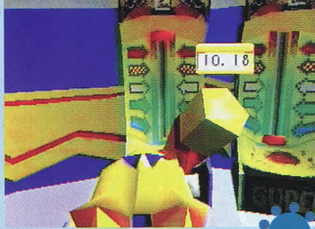
■左上角的不想要

1

在馬多拉遊樂場（救MINT的地方）的GAME SPOT裏有兵蜂機、扑鎚仔、照相機和撥公仔等數個小遊戲，操作十分簡單，而摩天輪及過山車也可免費任玩，但帶甚麼人去也只是得主角一個人坐........。



■兵蜂（烏蠅）機



■幾多分也沒獎品



■可與同伴合照

2

到池魯歌鎮的比嘉樂劇場有跳舞遊戲，隨詳拍連按方向鍵兩下作回旋，按□、○鍵做不同動作來取分，合共有五名參賽者作為對手，戰勝越多人所得的獎品越豐富。



3

到妮加島村子的釣魚用品店買「ショットキングSP」或「フォースマスターズ」兩種釣魚钎，再買如「ジーグ」或UFO等魚餌，跟着到小山丘找拿比斯就可玩釣魚遊戲。玩法是按○掣出拋出魚絲，再按○慢慢收回，途中就會有東西上釣，而按實○掣後再按左來調詳主角的身體平衡(TENSION維持約中間位置)，甚麼古怪東西也有可能釣上來。



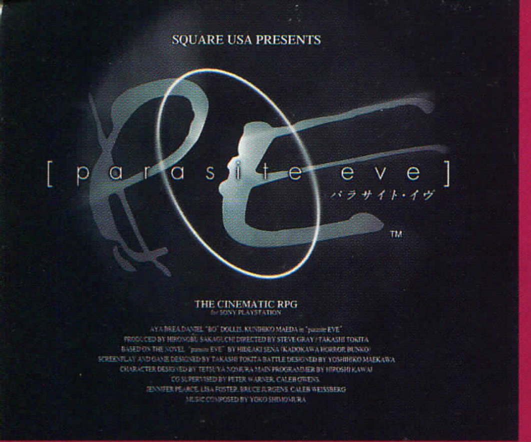
■技巧是保持平衡



■誰將它拋落海？



■2m幾的貓



parasite EVE

By：Nash & Agent-X



DUAL SHOCK對應

RPG　製造商：SQUARE　發售日：3月29日
售價：港幣420元　容量：CD-ROM×2
MEM　PlayStation

＊圖片為開發中畫面

攻略第二回

上回提要：

經過了四日的事件，Aya及前田在唐人街的地下水道口發現了一些附有Eve細胞的肉塊，便沿着地下水道一直調查至地下鐵道，就在地下鐵道的天橋上見到一些血紅色的漿狀物正向博物館的方向流去...

第五日：解放 Liberation ·續

到達了博物館，Aya便見到Klamp博士的蹤影，為了調查清楚，她便追上去，可惜追至房間a時卻發現追上去門是緊鎖着不能進去的，Aya唯有折返至入口大堂。往畫面上方走，那兒會有一部問答機，只要正確答出答案便可得到道具(正確答案是第7個 - 9隻)。在這通道的右面有一個收得非常隱閉的房間(請參考附圖)，而在這房間中的問答機答案是第1個 - 粒線體。回到出面再一直往上方走，在左面的房間Aya會再找到另一部問答機，而這部機的正確答案是第二個 - 出自海底火山的硫化酸素。而同時在這裏Aya會碰到一隻巨型的毒蝎子，要小心牠的尾部攻擊及噴毒攻擊。再往左面的房間，會發現往下方的門是鎖着的(事實即是剛才追着博士時發現鎖着的那一扇門...)，唯有往畫面上方走。到了一間滿是石像的房間，經調查後忽然掉下了一些石頭及怪物，Aya把它們收拾了之後便利用剛才那房間(房間b)右旁的房間走上1F。(本攻略中的單位是以英制為主，以樓層為例，文中的地下、1F、2F、3F分別代表遊戲中的一階、二階、三階及四階，敬請留意。)

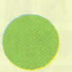
G/F MAP



Check Point 5：博物館中的問答機

若在問答機中答出適當答案便可得到道具(廢話！)，但是問答機中的「獎品」卻和一般寶箱一樣，是會跟據亂數而在一定範圍中送出不同的道具，而第一次答錯了而以後補答才中的話，送出的道具也會不同。最令人不知所措的是，當Aya身上道具欄已滿的時候收到這些「獎品」時，卻要強逼人捨棄身上的一件道具...

 電話(儲存點)

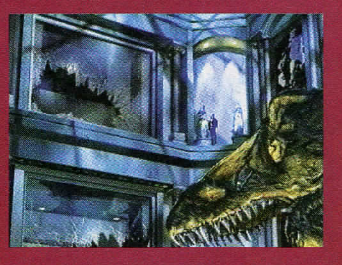
 問答機

 寶箱

沿着樓梯上到了1F，Aya一到步便見到另一部問答機，而這問答的確答案是第2個 - 1平方厘米每20萬伏特。由於往畫面下方的門走鎖着的，所以Aya唯有走到上方的迴廊。利用迴廊畫面上方的出口，可以找到緊急逃生爬梯，Aya先利用此梯爬回地下的石像室，在那兒可找到寶箱，拿取道具後再爬上2F的後梯間。然後Aya進入了標本室，在那裏的問答機正確答案是第1個 - 活性酸素因而老化現象。再往畫面下方走，在那個有一倒下原始人模型的房中有另一部問答機，而該題的正確答案是第3個 - 非州的女人（按：與本刊編輯非州Jelly並無任何關係，哈！）。然後再往下方進入另一房間，這時可選擇往右方或者利用左面的樓梯進入下一層。筆者選擇了先到右方，到那個有一副粒線體模型的房間進發。Aya一進入了那房間之後，突然間有一隻翼手龍從另一邊的房間中，撞破玻璃窗前來襲擊Aya，Aya把它收拾之後便繼續往右方走。沿着走廊，再經過了一個房間，Aya到達了一處右面有樓梯往下層的地方，便進入了左面的房間。當進入了那房間才發現到門已經被反鎖了，唯有從爆破了的窗口中爬到下一層去。在樓下那一間房中，又有另一隻翼手龍等候着Aya呢！經過一輪戰鬥之後，Aya便從右面的門口離開。再往上方走，經過了一個房間及走廊便到達了一鋪着紅色地氈的房間，Aya走到在那兒畫面上方的房間中，到右上方把保安系統關掉，並利用房中的電話儲存進度。









在走出這房間的時候，Aya見到那一「劈」血紅色的漿狀物正在流向大暴龍，並令大暴龍復活！見狀Aya便立即跑到右面的走廊，再往畫面的下方走到樓梯間，然後利用樓梯走到1F去。一到了1F時，Aya見到右面博士的實驗室有人聲，於是便跟着進去，甫進入房間，Aya便舉槍指嚇，但那人原來正是前田呢！Aya便和前田一路談論有關事情，前田並送了特別武器「前田槍」給Aya。就在這時Klamp博士來到實驗室，並想襲擊Aya，幸好Daniel及時出現阻止。Aya他們三人便一同質問Klamp博士有關Eve的事。正問到關鍵的時候，Aya突然覺得不妥，便叫Daniel及前田立即離開，但Klamp逃避不及並着了火！而Aya則在Klamp那被燒焦了的屍首中找到了Klamp鎖匙。持着這條鎖匙，便可到達博物館的全部房間。離開了這房間便往左方走，便會重回爆破玻璃之房間，然後再往左面走。那兒的房間中有一問答機而該答案是第1個。再往畫面上方走會到達另一房間，而把在這房間中的毒蝎子收拾了之後Aya便利用右側的樓梯走上2F吧。



1/F MAP

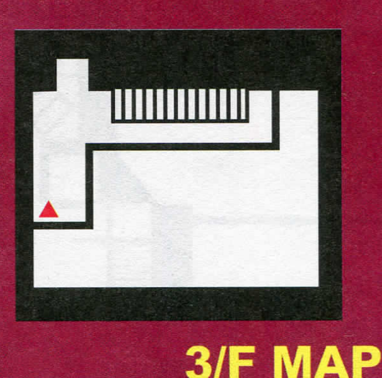
請先作好心理準備，這　將會有兩場激戰！Aya一進入房間，在畫面左上方的三角龍便會突然間復活，牠會使用追蹤Laser攻擊，如果Aya站在牠的正面時，牠更會立即衝前撞擊呢！對應的戰略則是盡量拉開兩者距離，另外應先施用重生魔法以免失手致命…當打爆了牠的頭部之後牠的速度會增加，而Laser攻擊將會更加強，要十分小心應付。Aya好容易才將這三角龍打敗，正想往畫面下方調查時候，這三角龍的屍首突然再撞過來，並將Aya推跌到地下去！幸好並無什麼大礙。Aya將地上的寶箱都調查過後往右面走，抬頭一看，大暴龍原來一直在1F虎視眈眈，然後牠見到Aya便跳到地下來。這條暴龍的攻擊方式主要是放火及咬擊。由於牠放出的火範圍十分大，不幸的話一次噴出的火可以燒到Aya三次，隨時一擊斃命呢！最安全的躲避地方是牠的後面，所以量繞到牠的後方吧(雖然牠經常會跳回轉頭…)，當然一定要先施出重生魔法，以作保險。另外牠的背部也會放出Laser，由於是追蹤的關係，所以很難避過，唯有認命啦… 把暴龍消滅了之後會得到M8000，然後Aya便利用畫面左下方的大門走出大廳，再用電梯上到1F，回到剛才三角龍的房間再往畫面下方的房間去。

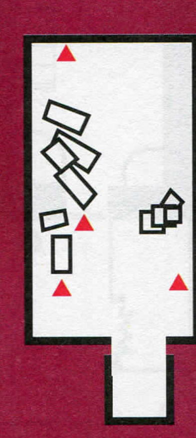
就在這時，博物館中突然發生劇震，跟着Aya在那房間調查完畢後便利用下方的樓梯走到上層。原來在上層中，Eve正在孕育着她的下一代呢，當然Aya立即上前阻止，可惜Eve立即將那「劈」漿狀物再召回來，並變成一個巨大的人形怪獸將自己救走。這樣，Aya唯有和Danial及前田回去再作打算。另一方面，軍隊也利用了戰機以及其他軍力對付那漿狀人及Eve，可惜全部都不成功。Aya等人在途中停了下來，然後有一位軍方的人邀請Aya等人上戰艦共商對策。跟眾人商量過後，Aya便跟着直升機隊攻擊那「劈」細胞合成人形。到最後Aya終於把那「劈」怪獸打散，可惜Eve仍然安然無恙。Aya見狀便跳到島上跟Eve決一死戰。











3/F MAP



第一形態(懷孕時)的Eve會使用的攻擊大多數是利用頭部後面的觸手(或旁邊的兩手)發出的光波，或者利用下用的手(?!)捉住Aya再作出攻擊(有兩種不同的攻擊方法)，戰略方面，Aya可先拉開雙方距離，然後使出最強的PE技(會使Aya變身的那個)，其間則使用槍攻擊，但由於場地太過空曠，最好先調配一支範圍大的槍(日後也會有用的！)，若體力不足時則使用回復劑，留回PE用作使出必殺技。另外要緊記這Eve是分成三部份的，所以攻擊時應先集中破壞一部份，然後逐一擊破。而Eve的最終形態會使用特殊攻擊，使Aya的狀態異常，例如行動減慢或者中毒等，另外她有時會飛上天上放出飛箭，飛箭的有效範圍內都可扣掉Aya不少體力，並使防禦力下降，同時由於她會四處飛，所以Aya應盡量留畫面中間，以便閃避Eve的攻擊。但這Eve比前面那一個的HP之少得多，使用一次最強PE技便可替她埋單。Eve也就在這時候死去，事件也暫時告一段落。





Check Point 6：如何改出勁槍及防具？！

在改槍或防具時第一樣要注意的，當然是該物品的基本值啦，而第二樣要留意的，就是物品的追加屬性的slot位了。若slot位夠多的話，該可以造出多重效果的槍(例如同時有先制攻擊+三重指令+三連發+爆風+火炎效果等)或防具(例如同時有HP MAX↑+道具欄加1+自動使用回復劑等)。如果slot位不夠，可利用改造許可証或者Trading Card來加哦，但是仍然是有限度的加呢！另外要留意的就是手槍的連發度。一支搶有高連發的話，事實上並沒有什麼大優勢，因為這樣只會分薄了每發子彈的攻擊力，浪費子彈之餘，同時自己的硬直時間也會加長，如敵人萬一走出了攻擊範圍的話，這情況便更加嚴重。筆者認為兩連發加三重指令或三連發加雙重指令已經足夠。

第六日：進化 Revolution

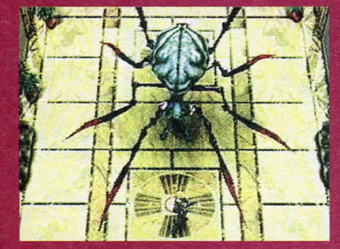


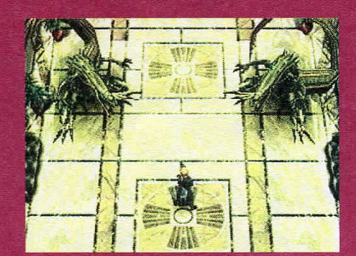


眾人都為Aya無事回來而高興，Wayne更從警署趕到艦上呢！現在Aya可將道具作最後一次的保存及取出(哈！)，另外也可以替手上任何一支槍及一件防具改名。在旁邊的兵士會給Aya補充物資，但每種道具只可取兩件(不要這樣貪心嘛！)。利用在旁邊的電話作儲存後便返回甲板。就在反回甲板之後，Aya感到有點不尋常，跟着竟然看見Eve的孩兒 - 完全體竟然誕生了，並且爬上了Aya所在的船上... 一場激戰勢所難免，至於攻略嘛，筆者也在此賣個關子，讓讀者們自己發掘一下打法吧！

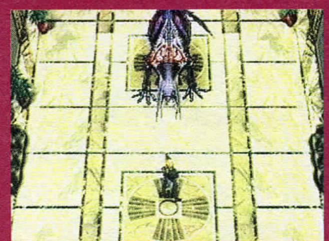
Check Point 7：二週目的一些秘密

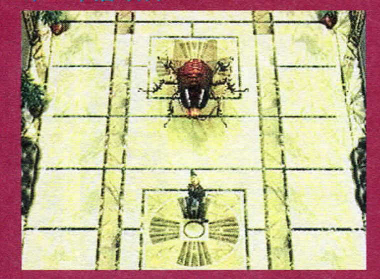
好辛苦才爆了機啦，對嘛？在遊戲完結時將會有一個名叫EX的save file的，可知道有什麼用途呢？！原來有這個存檔的話，遊戲選單便會多了一個叫EX Game的遊戲，事實即是本遊戲的第二週目。還記得在艦上作最後存取物件時可改名的槍嗎？那支槍會在EX遊戲開始便會持有，直至爆機時再帶去下一次遊戲... 同時，倉庫中的物品也會一直保存着呢！而在第二週目的時候，遊戲中會多了一個地方去的，就是一幢叫Chryster Building的七十七層大樓。這大樓中全部是隨機做出來的迷宮，那兒的敵人比起原本遊戲的強很多，但相對地，得到的道具亦非常厲害。另外每十層都會有一隻頭目守着，至於七十層後面是什麼世界，則要讀者自己親身體驗了！

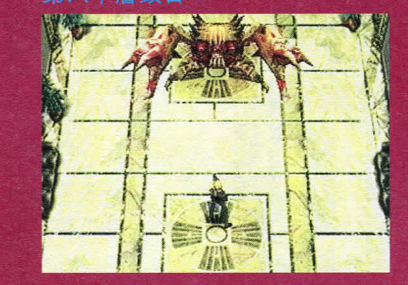

第十層頭目：


第二十層頭目：


第三十層頭目：


第四十層頭目：

第五十層頭目：


第六十層頭目：


第七十層頭目：




By：Nash



鐵拳人物精要攻略

教你一招打天下

FIG 製造商：NAMCO 售價：358港元
容量：CD-ROM 對應DUAL SHOCK
2P OFFICIAL PRODUCT MEM PlayStation

木人 Mokujin

人物簡介：

木人是由樹齡過2000年的橙木所造成，原為格鬥家作為練習之用，後來被收藏於博放館中。由於鬥神出現的緣故，聚集在木人體內的戰意突然覺醒，並使木人自己活動起來。

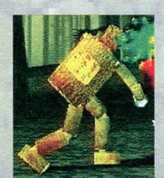
人物特性：

木人並沒有自己的一種格鬥技，在每一回合系統都會隨機選取出一人作為木人的「行動對象」。如果不能認得清每一回合木人所「上身」的人，基本上是很難應戰的，現在小弟就教大家怎樣辨認啦！

當然，最容易辨認的就是「甫士」了，所以小弟就在此列出所有人物的姿勢所比較，另外也會列出一些較易認出的姿勢來。

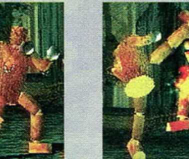
風間 仁

單看外表很難辨認，而他的代表招數可算是鋼割了。

Paul Phoenix

又是不易認的一個，但一出雙飛腳便知了。



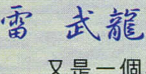

Forrest Law

由他擺來擺去的手體就可知他就是Law了。

雷 武龍

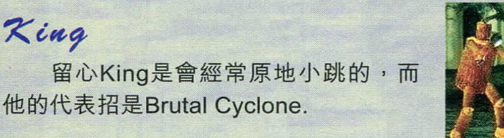
又是一個易認的人，他那步法太易使人看出了。



King

留心King是會經常原地小跳的，而他的代表招是Brutal Cyclone.








Nina Williams

另一個不易認的人物，但一試雙掌破便行了。




吉光

拿着劍的除了他還有誰！？



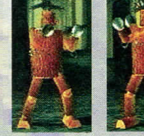

凌 曉雨

一使出鳳凰形時便可清楚知道了！




花郎

留意花郎的手是放得很高的，另外同時按兩拳時他會轉換架式。



Eddy Gordo

這麼大的動作，沒理由無法認出吧！



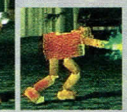

Kuma / Panda

Kuma/Panda的雙手都是放在前方的，很容易便可認出。



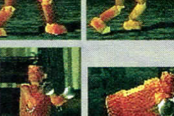

Julia Chang

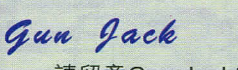
憑姿勢是很難認的，但一使出突雙掌便很易認到了。

Gun Jack

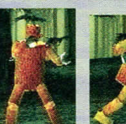
請留意Gun Jack的腳，是擺了弓步架式的。





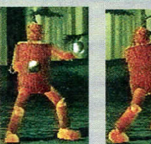
Bryan Fury

憑外表很難認出，但一使出Salk Crab便可認到。


三島 平八

憑外表也是很難認出，但他的一徹可説是他今集的標誌呢！






Kuma

人物簡介：

上集的隱藏人物，今集第一個出現的隱藏人物。若果用2P顏色的話將會是Panda。為了繼承父親（上一代Kuma）的遺志，牠繼續修行，決意要打倒Paul。在今集的人物設定中，Kuma雖然喜歡Panda，但Panda卻厭惡Kuma的呢！

人物特性：

和上集一樣，攻擊力強而且範圍大，於近距離亦有強力的投技，是一個不析不扣的力量型角色。唯一缺點是招數大開大合，出招後通常都會有較長的硬直時間。

Rolling Bear ←□＋△ →↘↓↙←↖↑↗ 判定：中

在這一招的開頭（←□＋△）原是防禦不能技，但可以看準對手的去向才決定改用此招，但一般來說，此招對中至遠距離的對手有效。



十連Combo解析：

在上集中的十連Combo在今集已被削除了，也許是太強的關係吧！

有用／特別招式推介：

Bear Punch Combo □ □ □ 判定：上、上、中

Kuma最基本的連續技，出招快，收招也不算慢。由於第三段是中段的關係，可以打到蹲下的對手，即使被擋了，也會和對手保持到一定的距離。



Double Hammer □＋△ □＋△ 或站立途中 □＋△ □＋△ 判定：中、中

雖然出招及收招都不算得快，但此招的力量卻大得驚人。另外此招亦可以當作Down攻擊使用。



Megaton Claw ←↙↓↘△ 判定：中

這一招是中段突進技。出招時間短且攻擊力強，而擋格後對手硬直時間亦長，是值得一用的招式，唯一不便便是這招的輸入比較麻煩。



Gun Jack

人物簡介：

這隻Gun Jack是由上集的Jack-2重新改裝而成，而改裝他的，則是在上集中被他救回那位女孩呢！原來Gun Jack雙手真的是裝備了槍的，但是全部都故障了...

人物特性：

和Kuma一樣是一個力量型人物，而兩者最大的分別是Gun Jack比Kuma更加重視打擊技，尤其是中下段交替的打擊技，攻擊力強橫之餘，打中對手的機會亦很高。

十連 Combo 解析：

段數	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
指令	↓△	□	□	☆□	△	□	△	□	□＋△	□＋△
判定	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
								↗	↘	
段數	1	2	3	4	5	6			9	10
指令	↗□	□	☆○	×	○	☆□			☆↓□+△	□＋△
判定	中	中	下	下	下	中			下	中

有用／特別招式推介：

Straight Elbow Upper △ □ △ 判定：上、中、中

速度不算快，但勝在易出且在最後一Hit如果擊中的話，是可以把對手炒起在空中的。



Double Hammer □＋△ □＋△ 或站立途中 □＋△ □＋△ 判定：中、中

此招的力量卻大得驚人，尤其是站立途中便出的話，速度非常快呢。另外此招亦可以當作Down攻擊使用。



Megaton Sweep ←↙↓↘□ 判定：下

一招頗遠距離的下段攻擊，雖出招不快，但這招出奇不意地使出的話，卻可使對手措手不及。



Hammer Rush Low ↓□□□△↓□ 判定：下下中中下

一招混雜了中下段攻擊的Combo。由於段數太過複雜，對手通都難以擋格，實用性非常高的一招。



Anna Williams

人物簡介：

固有人物Nina Williams之親妹，在鐵拳系列中一直都是以中首腦或隱藏人物形式出現。同Nina一樣，她於十九年前又將自己「雪藏」，今年因為鐵拳大會的關係而再次出現。

人物特性：

和Nina Williams一樣，擅長的是骨法和合氣道，所以使的大多數是地面攻擊技和關節技。但她的攻擊比Nina的更要刁鑽，但關節技的變化方面則較Nina少。

十連 Combo 解析：

段數	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
指令	□	△	☆□	☆△	☆×	☆×	△	□	△	○
判定	上	上	上	上	上	下	上	上	上	上

有用／特別招式推介：

Left Spin Low Kick & Right Upper ↓×△ 判定：下、中

這招是在中距離用下段攻擊打中對手，再將對手炒至空中的一招，之後再可以用不同方式追擊，非常有用。



Quick Bone Cutter ↗×或→·→·→× 判定：中(追加投技)

一個中段的空中跳入技，在擊中後還會追加一個關節技，若計攻擊力的話，是非常不錯的一招。



Bloody Chaos橫 移 動 中□＋△判定：中、中

這招可先避過對手的正面攻擊，再在旁邊使出一個2 hit的中段打擊，之後更可將對手炒至半空，是非常恐怖的一招！



Quick Somersault Kick ↑(↖或↗)○判定：中

不用多説，這招就和Law的Somersault一樣，判定非常強之餘出招收招也快，也可作空中追擊用。



Bryan Fury



人物簡介：

在上集中曾以中首腦身份出過，但不知道大家還記得他嗎？他就是那個手戴拳套的拳手。他29歲時在香港一次警匪槍戰中身故，經亞比魯博士的研究及實驗，他以死人的姿態再活動於世上。(所以他可以永遠都29歲...)

人物特性：

和上作一樣，他所使的格鬥技是Kick Boxing。他的攻擊亦可算是力量型，速度一般，但覆蓋範圍極大，作封位攻擊非常有用。

十連 Combo 解析：

段數							7	8		
指令							☆×	☆○		
判定							中	上		
							↗			

段數	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
指令	←×	☆○	☆□	△	□	○	☆△	□	○	△
判定	上	中	中	中	上	上	上	上	中	上
								↘		

段數								8		
指令								☆○		
判定								中		

有用／特別招式推介：

Double Back Knuckle ←△□判定：上、上

對手若在地上中了這一招之後則會慢倒下，其間玩者可以用不同的技作追打，另外這招用作空中追打亦非常不錯。



Gating Combination ×△□○ 判定：中、中、中、下

一招用齊了四個鍵的Combo，實制上第一hit的中腳可踢中對手的下段踢，所以這招實用性也非常高。



Sway & Smash ↓↙←N△ 判定：上

Bryan只有很少的擊飛技，這招便是其中之一。這招另外一個好處是會先閃過上段攻擊才作攻擊的。



Snack Edge ↘× 判定：下

一招攻擊力很高的下段技，能將對手由地上炒起，然後玩者可作出一連串的空中追打。



Anna Williams 技表



通常技

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
Lead Jab	□	上	4
Cross Straight	△	上	10
Side High Kick	×	上	25
High Kick	○	上	15
Lead Jab	→□	上	4
Cross Straight	→△	上	10
Side High Kick	→×	上	25
High Kick	→○	上	16
Sit Jab	蹲下狀態□	特殊中	5
Sit Straight	蹲下狀態△	特殊中	8
Sit Spin Kick	蹲下狀態×	下	12
Low Kick	蹲下狀態○	下	10
Sit Jab	蹲下途中□	特殊中	5
Sit Straight	蹲下途中△	特殊中	10
Sit Spin Kick	蹲下途中×	下	12
Low Kick	蹲下途中○	下	7
Upper Cut	站立途中□	中	12
Rising Upper	站立途中△	中	15
Tornado Kick	站立途中×	上	25
Toe Smash	站立途中○	中	15
Step-in Upper	↘□	中	10
Short Upper	↘△	中	12
Side Kick	↘×	中	10
Front Kick	↘○	中	15
Spin Knuckle Jab	面向對手背部時□（或△）	上	15
Spin Kick	面向對手背部時×（或○）	上	25
Sit Spin Knuckle	面向對手背部時↓□（或↓△）	下	10
Sit Spin Kick	面向對手背部時↓×（或↓○）	下	12

跳起攻擊

技名	指令	判定	攻擊力
Jump Knuckle	↑（或↖或↗）□	中	12
Jump Knuckle	↑（或↖或↗）空中□	中	15
Jump Knuckle	↑（或↖或↗）空中下降中□	中	18
Jumping Down Punch	↗（或↖）△	中（Down 攻擊）	18
Homing Down Punch	↑△	中（Down 攻擊）	18
Catapult Kick	↑（或↖或↗）×	中	20
Jumping Sobat	↑（或↖或↗）空中×	中	25
Jumping Sobat	↑（或↖或↗）空中下降中×	中	25
Jumping Low Sobat	↑（或↖或↗）着地之際×	中	前15上25後25
Quick Somersault	↑（或↖或↗）○	中	前22上21後13
Jump Toe Kick	↑（或↖或↗）空中○	中	25
Jump Toe Kick	↑（或↖或↗）空中下降中○	中	25
Jump Toe Kick	↑（或↖或↗）着地之際○	中	15
Jump Knuckle	↗□	中	12
Jump Straight	↗空中□	中	12
Jump Knuckle	↗空中下降中□	中	12
Jumping Down Punch	↗△	中（Down 攻擊）	12
Jumping Down Punch	↗空中△	中（Down 攻擊）	12
Jumping Down Punch	↗空中下降中△	中（Down 攻擊）	12
Quick Bone Cutter	↗×	中（追加投技）	13 + 20
Jump Side Kick	↗空中×	中	20
Jump Side Kick	↗空中下降中×	中	20
Jump High Kick	↗○	上	20
Jump High Kick	↗空中○	中	25
Jump High Kick	↗空中下降中○	中	25

起上攻擊（對手於足旁邊時）

技名	指令	判定	攻擊力
起上中段踢	○連打	中	12（伏下時 10）
前轉起上中段踢	前轉中○連打	中	13
後轉起上中段踢	後轉中○連打	中	12（伏下時 10）
橫轉起上中段踢	橫轉中○連打	中	12（伏下時 10）
橫轉中前轉起上中段踢	橫轉後，前轉中○連打	中	13
橫轉中後轉起上中段踢	橫轉後，後轉中○連打	中	12（伏下時 10）
起上下段踢	×連打	下	7
前轉起上下段踢	前轉中×連打	下	7（伏下時 8）
後轉起上下段踢	後轉中×連打	下	7
橫轉起上下段踢	橫轉中×連打	下	7
橫轉中前轉起上下段踢	橫轉後，前轉中×連打	下	7（伏下時 8）
橫轉中後轉起上下段踢	橫轉後，後轉中×連打	下	7
Spinning Kick	Down 回復時←←×＋○	中	20
橫轉中 Spinning Kick	橫轉後←←×＋○	中	20
前轉中 Rising Cross Chop	Down 回復時→→□＋△	中	15
橫轉中前轉 Rising Cross Chop	橫轉後，前轉中→→□＋△	中	15
後轉中 Rising Cross Chop	Down 回復時←→□＋△	中	15
橫轉中後轉 Rising Cross Chop	橫轉後，後轉中←→□＋△	中	15
牽制起上 Kick	Down 回復時↓×或↓○	下	4

起上攻擊（對手於頭旁邊時）

技名	指令	判定	攻擊力
起上中段踢	○連打	中	10
前轉起上中段踢	前轉中○連打	中	13
後轉起上中段踢	後轉中○連打	中	12（向上時 10）
橫轉起上中段踢	橫轉中○連打	中	10
橫轉中前轉起上中段踢	橫轉後，前轉中○連打	中	13（向上時 10）
橫轉中後轉起上中段踢	橫轉後，後轉中○連打	中	12（向上時 10）
起上下段踢	×連打	下	7
前轉起上下段踢	前轉中×連打	下	7（向上時 8）
後轉起上下段踢	後轉中×連打	下	7
橫轉起上下段踢	橫轉中×連打	下	7
橫轉中前轉起上下段踢	橫轉後，前轉中×連打	下	7（向上時 8）
橫轉中後轉起上下段踢	橫轉後，後轉中×連打	下	7

固有技

技名	指令	判定	攻擊力
One Two Punch	□△	上上	4、10
雙掌破	→→□＋△（或站立途中□＋△）	中	25 (20)
Triple Smash	□（↘□）△○	上（中）上上	4 (10)、10、15
Double Smash	△○	上上	10、15
PK Combo	△×	上上	10、20
PDK Combo	△↓×	上下	10、10
Kneel Kick	→→○	中	20
Flash Combo	↘×□△	中上上	10、10、6
Rapid Kick Combo	↘×××○	中上上上	10、6、8、5
Upper Straight	↘□△	中上	10、15
Hunting Kick Combo	↗（↑）○×○	上下上	20、10、14
Rave Kick	↓□N○或蹲下時□N○	特殊中，中	5、10
Bone Cutter	→→→×（或↗×）	中（追加投技）	13
Hunting Swan	↙□＋△（↑↑取消）	防禦不能	95
Left High & Right High Kick	×○	上上	25、15
Sit Spin & Right High Kick	↓×N○或蹲下時×N○	下上	15、15
Quick Attack Combo	↘×△□○	中上上下	10、12、6、8
Quick Attack & Left Low Kick	↘×△↓×	中上下	10、12、10
Quick Attack & Left High Kick	↘×△×	中上上	10、12、20
Quick Attack & Right High Kick	↘×△○	中上上	10、12、15
Left Middle & Right High Kick	↘×○	中上	10、15
Frozen Kick	↓（或↓）△○	特殊中中	8 (10)、15
Spike Combo	□（↙□）△□←（↙）○	上（中）上上下	4 (10)、15、6、8
Right Low Kick & Back Spin Chop	↓○□（或蹲下中○□）	特殊中（下）上	7 (10)、10
Right High Kick & Left Spin Low Kick	○×	上下	15、15
Left Spin Low Kick & Right Upper	↓（或↓）×△	下中	12、10
Empress Heel	↓□＋△	下	20
掌摑	←△	上	15
往復掌摑	←△△	上上	15、18
Quick Somersault Kick	↑（↖或↗）○	中	21 (13/22)
Somersault Kick	↓↑（或↖或↗）○	中	28 (25/35)
Cross Cut Sole	←×××	上上中	10、8、12
Cold Blade	蹲下前進開始時△	下	18
Right Hand Stab	蹲下狀態→△	中	22
Cat Thrust	蹲下狀態→□	中	27
Bloody Scissors	↓□＋△	防禦不可	50
Bloody Chaos	橫移動中□＋△	中中	8、21
Chaos Tail	橫移動中△	中	16
Executioner	→→△	上	21
Lift Shot	站立途中△	中	15
防禦崩壞	→（或→）□＋△	防禦不可	
Twisting Rash Combo 1	□（或↘□）△□○△×	上上上上上中	4 (10)、15、6、15、12、17
Twisting Rash Combo 2	□（或↘□）△□○△↗×	上上上上上中	4 (10)、15、6、15、12、13
Twisting Rash Combo 3	□（或↘□）△□○△○	上上上上上下	4 (10)、15、6、15、12、21
Twisting Round Combo A	↘×□○△×	中上上上中	10、10、15、12、17
Twisting Round Combo B	↘×□○△↗×	中上上上中	10、10、15、12、13
Twisting Round Combo C	↘×□○△○	中上上上下	10、10、15、12、21
Chaos Judgment	←○	特殊架式	
Peeking Heel	Chaos Judgment 中○	中	21
逆 PDK Combo	□○	上下	4、8
後手翻	↖×＋○（或↖←）	特殊移動	
儲氣	□＋△＋×＋○	特殊動作	

投技

技名	指令	判定	攻擊力
四方投	接近對手□＋×	投技	30
居反	接近對手△＋○	投技	30
挾肘打	對手在左面時□＋×或△＋○	投技	40
首刈落	對手在右面時□＋×或△＋○	投技	38
背向時之投摑	背向對手時□＋×或△＋○	投技	
飛撞前方回轉逆三角絞	對手在背面時□＋×或△＋○	投技	60
返技	當被對手擊中時←□＋×或←△＋○	返技	
抱進肘打	接近對手↘↘×	投技	50
首刈投	接近對手↗□＋△	投技	40
掌握	接近對手↓↘→□＋△	投技	15
首刈十字固	掌握中×○× □＋△	投技	30
立逆脇固	掌握中□×△□	投技	20
鬥鷹羽絞	立逆脇固中×□○ □＋△ □＋△	投技	25
捨逆脇固	立逆脇固中△□×○ □＋△	投技	25
鬥投	立逆脇固中△× □＋△ ×＋○ □＋△	投技	30
腕挫立十字固	掌握中□＋× ○ □＋△	投技	30
腕挫裏十字固	腕挫立十字固中□＋△ ○× □＋△ □＋△ □＋△	投技	32
前方回轉腕絡	腕挫立十字固中○×○ ×＋○ □＋△	投技	32





育成RPG？
英雄志願——GAL ACT HEROISM——

Present by：山寺良牙

SRPG	製造商：MICRO CABIN　價格：6800日圓
MEM	容量：CD-ROM　記憶：79(SYSTEM)／73(PER SAVE)

SEGA SATURN

前言



這個在電腦上大受歡迎的新類型RPG——《英雄志願——GAL ACT HEROISM——》，跳出了電腦的框框進軍次世代機，現在就讓我們一起進入這個新類型PRG的次世代世界吧！

故事背景



這個島(根本就沒有名稱)一直有很多怪物出現，所以有很多人去學對付怪物的方法，這些人被稱為「冒險者」，而當中有一些立了很多功勞的人更被稱為「英雄」，受到眾人的尊敬。

而在這個島上有三個人——綾美(アヤメ)、露里亞(ルリア)及美以(メイ)，為了要成為英雄而入讀了「冒險者養成學校」，在三年課程中的最後半年是要出去實習，而這三人組成一組一起出去實習。可是要成為英雄的道路並不是這麼平坦的，與同級生競爭、出外接受工作、又要磨練自己，而這班在「冒險者養成學校」實習的學生亦被稱作英雄志願，至於各下能否令綾美、露里亞及美以成為真正的英雄，就得看各下的技巧了。

操作方法

START掣：跳過OPENING及開始遊戲
方向掣：角色移動、選擇各項目、轉頁、購物時購入數目的增減
A掣：開啟主指令視窗
B掣：取消指令、跳過對白、關閉視窗
C掣：指令決定、與別人談話、開寶箱、調查
L掣：向左轉頁、購物時購入數目減10
R掣：向右轉頁、購物時購入數目加10



人物介紹

綾美（アヤメ）

「Cast Voice：淺川悠」
生日：5月5日
喜歡的顏色：青
喜歡的物件：可受的小飾物
不喜歡的物件：優柔寡斷
特別技能：日本舞蹈
出身地：日本

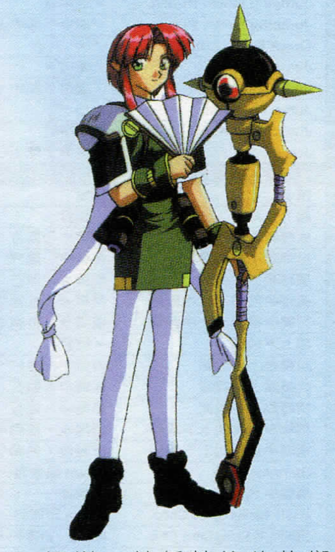


解說：在日本一個叫侍的世襲制軍人家系出身，夢想也是成為一位有型有款的侍，可是由於日本處於太平盛世，根本無法發展，於是便人讀「這個島」的冒險者養成學校。一看便知她是個有大將風凡的人，在隊伍中可說是屬領導人物，可是她的言行太過理想化的關係，所以可說是個「頭大無腦」的人，而她使用的武器是日本刀，在白兵戰時攻擊力十分強。

露里亞（ルリア）

「Cast Voice：前田このみ」
生日：7月7日
喜歡的顏色：紅
喜歡的物件：金色的物件
不喜歡的物件：義務工作
特別技能：醫學知識
出身地：SHAWOOD
(シャーウッド)





解說：於妖精族的故鄉SHAWOOD出身的半人半妖精的少女，由於是半人半妖精的關係，所以經常被純正血統的妖精排斥，性格屬經常獨行獨斷的一類，而且十分貪錢。她主要使用魔法攻擊，而且懂得少量的醫學知識。

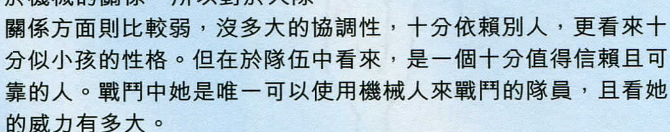


美以（メイ）

「Cast Voice：前田千亞紀」
生日：3月3日
喜歡的顏色：黃
喜歡的物件：與機械有關的物件
不喜歡的物件：強制
特別技能：機械工作
出身地：古古里卡（ググリカ）



解說：出身於被喻為文明發祥地古古里卡，她對於舊世紀的遺十分之有興趣，並且著迷，無論去到哪處一看見機械物件均會十分興奮。由於太過著迷於機械的關係，所以對於人際關係方面則比較弱，沒多大的協調性，十分依賴別人，更看來十分似小孩的性格。但在於隊伍中看來，是一個十分值得信賴且可靠的人。戰鬥中她是唯一可以使用機械人來戰鬥的隊員，且看她的威力有多大。



比斯亞（プリシア）

「Cast Voice：小西寬子」
生日：10月10日
喜歡的顏色：綠
喜歡的物件：花（特別是多蜜的一類）
不喜歡的物件：洋蔥與受辱
特別技能：觀察
出身地：柯沙尼天（オーシャニティ）



解說：冒險者養成學校派遣她負責觀察學員們的行動及行蹤，並回到學校報告的小妖精，雖然是小妖精，但不明她可以不用翼的情況下在天上飛。由於她只是負責觀察學員們的行動，所以不會積極戰鬥，但她在戰鬥中是可以對隊中各人作出護衛的行動，總括來說她可說是用來補給及輔助的。

遊戲系統

基本上遊戲是會玩半年的時間，當然所指的是遊戲世界中的時間，由10月1日開始至翌年4月1日，在該段期間玩者要在版面中找工作（任務）做，當做成工作後便會取得BONUS來提升人物的能力值，至於有關遊戲的流程可參看下圖。



遊戲開始（10月1日）



取得工作（任務）



準備



進行工作（任務）→拒絕或中斷工作（任務）「可再找新的工作（任務）」



工作（任務）完成並取得報酬及能力值得點「之後可再找新的工作（任務）」



ENDING（4月1日）

用語解說



取得工作：可於村內或城內的「工作介紹所（依賴斡旋所）」查看有關工作，每個不同的工作均會有不同的實行時間、內容、報酬及難易度，玩者可按自己的喜好來選擇，當然一開始最好不要找過難的工作。另外報酬方面玩者可討價還價（有三次機會），成功的話當然在任務完成後會額外取得BONUS；失敗的話報酬會被打折。接受的話便看清其內容並正式進行工作。（註：有些任務可能會在村中其他的人找到的）

進行工作：取得工作後當然是要到指定的地方找當事人並解決有關的事情，若果玩者不喜歡的話，亦可拒絕或中斷其手上的工作，但最好不要用到這一招。進行工作時，有些則要進入迷宮打怪物，有些則只會消化日數，而有些則去別的地方，總之就是各式其色。

工作（任務）完成

工作（任務）完成後，除了可以回到工作介紹所取得報酬外，另外亦會因任務難度取得不同的能力值得點，這些點數可以自由地分配在人物的能力值上。

剛才曾說過遊戲是有時間制的，那時間的分配又是怎樣的？

其實遊戲的時間是以以下的準則過去的：1.在大地圖移動的時間（有交通工具移動時間會縮短）、2.在村內移動的時間、3.利用一部份商店及鬥技場、4.某部份的工作、5.在迷宮內移動或一部份的戰鬥。

即是話就算只是在村內移動也會用去時間，但若果只站在村內而不作移動的話，是不會用去時間的。



能力表用語解説

筋力：腕力的強弱，會影響人物的攻擊力。
體力：持久力，肉體的急耐力、生命力，影響防禦力。
精神：冷靜、精神力，會影響魔法攻擊力。
知識：知識量、記憶力、博學等，影響魔法防禦力。
敏捷：能否更快移動及回避，影響回避率及行動版序。
幸運：表示運勢，會影響CIRTICAL HIT的出現率。
容姿：表示給別人的魅力及自己的美貌
色氣：表示人物的妖艷度

事件其之一：知道消息

地點：工作介紹所
難易度：容易
報酬：$800

1.接受工作後便到道具屋查問有關詳情，得知道具屋的一個兼職小職員波比(ボビン)不知為何有多天沒上工，於是便叫綾美們去查一下。

↓

2.在住宅區的一所房中找到了波比，原來他的母親患了重病，而波比又不懂處置，於是經露里亞查看後得知所患的是肺結核，而治療方法只有用斯尼娜草才可。而斯尼娜草實在太貴波比根本買不起，可是波比説曾在西之山的洞窟見過斯尼娜草，於是便剩下波比照顧他的母親，而綾美們便向西之山的洞窟出發。(去程需時12日)



↓

3.一定要在A點跌下去才可到BOSS所在的地方。



↓

4.擊倒BOSS後便可取得斯尼娜草，於是經由B點回到外面，而回到HOME TOWN亦需12日。

↓

5.回到後便立刻將藥交給波比的母親喝，結果康復起來，之後波比便會寫回一封信望綾美們能交給道具屋老闆。

↓

6.將信交到老闆後得知波比原來只是因照顧母親而不上工，得知這事後任務完成，取得説定的報酬及能力值BONUS。



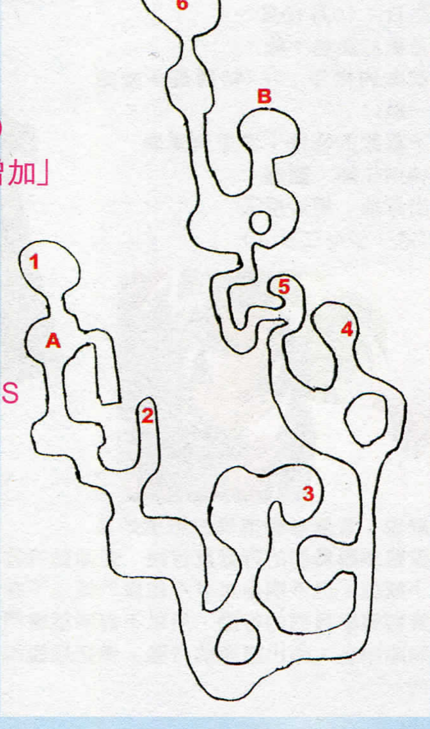


西之山洞窟 1F

1. 麵包(パン)
「補10HP」
2. 解放劑
「解除麻痺狀態」
3. 特效藥
「解除生病狀態」
4. 毛基毛經A
(ムギムギンA)
「筋力能力值增加」

西之山洞窟 BF

1. 麵包×2
2. 摩里摩鈴Z
(モリモリンZ)
「體力能力值增加」
3. 肉乾(干し肉)
「補30HP」×2
4. 毛基毛經A
5. $100
6. 斯尼娜草及BOSS



和平的背後是否一定要有戰爭呢？

GUNGRIFFON II

Present by：山寺良牙

STG　製造商：GAME ARTS　價格：6800日圓　容量：CD-ROM
記憶：20 (CONFIG) / 752 (REPLAY)



SEGA SATURN



前言

上回做到MISSION 4的攻略，今回便會再為各位刊出MISSION 5至MISSION 8的有關攻略及其戰略技巧。

可說是版面攻略的攻略

MISSION 5 —— ANGEL PRESENT



作戰目的：擊毀版面上的敵人好讓自軍取得導彈基地

（特別鳴謝J.J作出有關指導）

戰事解說： 如果看得明版面開始前的戰事解說的話，便知道敵軍同樣配備有與HIGH-MACS II匹敵的新兵器，由於這款新兵器機動力（移動速度）及攻擊力也極度高，要簡單用GUN來擊毀他們絕不容易，所以本版中能在目標旁也可攻擊的VTG便大派用場，由於同樣武器只能裝備兩件，所以剩下的彈倉可以裝備GUN。開始版面時，便立刻衝上去將前方其四架敵戰車（最好一炮一架）及兩架移動力較低AWGS擊毀，之後便站在原地讓隊友機回來，待敵AWGS出現時，便一起上前攻擊他們。而攻擊時亦有技巧，由於此時出現的敵AWGS就是剛才所說的高級機種，所以戰法就是看到隊友被追打時便走去「幫拖」，所用武器則是VTG（雖說也可用GUN，但不易擊中）；相對來說當自已要對付這些敵人時，則高速向後移動，盡量令敵人在自機的視界內，並且用VTG攻擊。過了一段時間及戰鬥後，自軍補給直昇機便會從南面飛來，並且在指定地點降落（可參看圖片），在降落之前亦要護衛他，被擊落的話便沒可能取得勝算；在補給中的同時立亦會有敵人衝過來，小心不要擊不中敵人反而擊中直昇機。之後敵人亦會有大批的增援，當中不乏戰車和AWGS，當然最先要解決的是AWGS，戰車方面打不打就隨你，只可說一句，他們是會一群衝來攻擊的，被圍著打當然不好，但當衝過他們後便會四散，喜歡的話可用支援攻擊。到了約剩下3分鐘時，敵最後一批增援便會出現，是三架AWGS，當中一架紅色機身的十分強，對付他的方法當然亦是高速向後移，並用VTG攻擊，但由於他的移動力亦十分驚人，所以該先高速後移並與他保持一定距離，之後便將自機炮塔向敵機方向移並攻擊，經過一輪攻擊後便可擊他擊毀。在高速向後移時要小心不要衝離戰區。



◆ 對付敵戰車最好一炮一架



◆ 經常留意著隊友所處位置



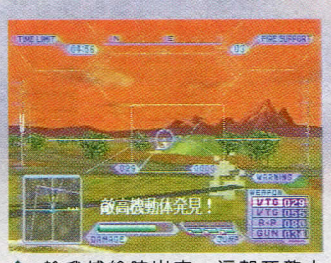
◆ 好運的話有時敵AWGS會直線向你衝過來被GUN攻擊



◆ VTG威力雖小但對高速移動敵人十分見效



◆ 出場一次的補給直昇機的降落位置



◆ 趁我補給時出來，這架死敵人AWGS。


◆ 版面中最強的紅色敵AWGS



◆ 炮塔向右移30度，鎖定發射！



MISSION 6 —— COUNTER ATTACK

作戰目的：阻止三隻敵C-17運輸機起飛並將其擊毀

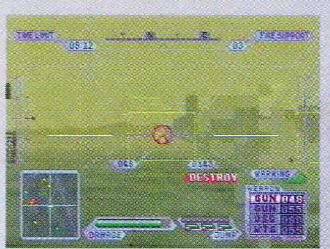




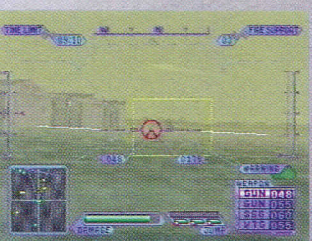
戰事解說：相信有人會問「究竟那三架C-17在何處？打了很多次也找不到。」其實這三架C-17是不用找的，因為戰事過了一段時間後便會自動出現，只是需要知道它出現的位置便可。裝備方面可用兩枝GUN、VTG及3SG，戰事一開始便立刻衝上去攻擊敵人的AWGS（可用GUN），之後便向東北方移動，並進入機庫區域將內裡的敵戰鬥直昇機及對空戰車擊毀，這樣便可免除往後要打大量在空中的敵直昇機。掃去該區域的敵人後，通常第一回補給直昇機便會出現，於是便去指定位置進行補給（可參巧地圖），在補給的同時當然是會敵AWGS出現，其中有一架移動力及火力十分高，要盡快與隊友合力幹掉它，否則補給機便很容易被擊毀。在補給過後，敵人的第一架C-17便會出現，這時便要立刻向北方衝去並且要在起飛前幹掉它（C-17的出現位置可參巧地圖，另外雷達上有一點移動得特別慢且閃爍的點亦是出現C-17的預兆），否則當它開始滑行時便追不了，只要有一架走掉便立刻GAME OVER。擊毀一架後，敵人的炮兵隊亦會出現，這隊增援大多是戰車類，可以的話便一發一架，當然亦有敵AWGS，當擊毀大堆戰車後，第二回補給直昇機亦會出現，在補給的同時當然是少不了敵人的攻擊，敵方面包括AWGS及攻擊直昇機，在補給兼與敵人戰鬥同時，第二架C-17亦出現，這時則看玩者認為夠不夠彈藥，當然補給太久並不是一件好事，亦可中止補給一口氣衝去將另一架C-17幹掉。接下另一批敵增援可真要命，幾乎全是AWGS，移動力和攻擊力甚高，總之就是「打得幾多得幾多」（用VTG），打到約剩下2分鐘時，第三架C-17便會出現，由於這時戰況十分激烈，小心不要迷了方向，玩者可以不理其他敵人全力衝過去找C-17並用盡全副火力攻擊（用GYN或3SG也可），只要成功將第三架C-17消滅後，戰事便會立刻完結，並向下一版進發。



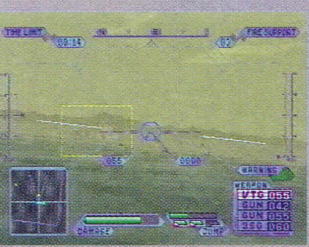
◆ 版面一開始便與其他隊友合力幹掉敵AWGS



◆ 對空戰車的實力不可看小



◆ 幹掉敵戰鬥直昇機可免除後患



◆ 第一回補給時同時出現的高速AWGS



◆ 用VTG對付直昇機可向他移動方向前少許的位置開火



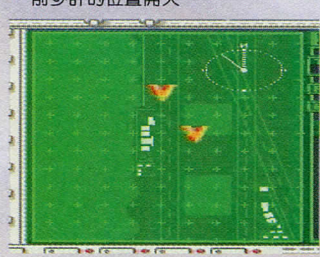
◆ 雖看不清，但這就是本版目標的C-17運輸機，目標十分之大。



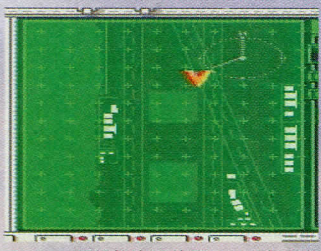
◆ 補給中攻擊敵人的同時不要錯誤擊中自軍的補給機



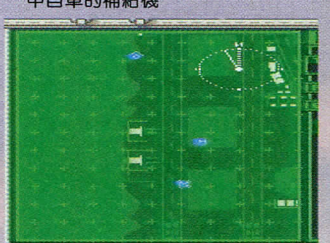
◆ 擁有相同能力的敵AWGS



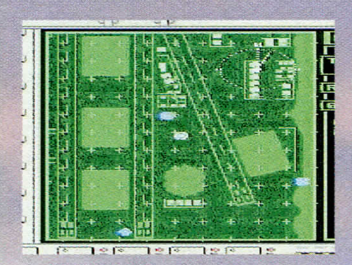
■ C-17運輸機出現位置1——向南方起飛



■ C-17運輸機出現位置2——向東南方起飛



● 第一回補給點



● 第二回補給點

MISSION 7 —— HELL'S HIGHWAY

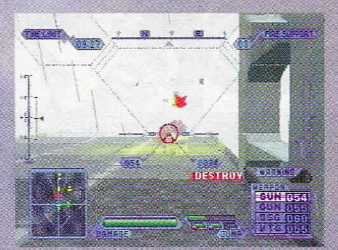
作戰目的：援護己方徹退部隊並擊退前方的敵人

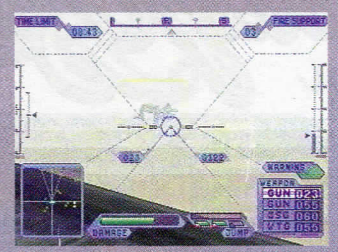




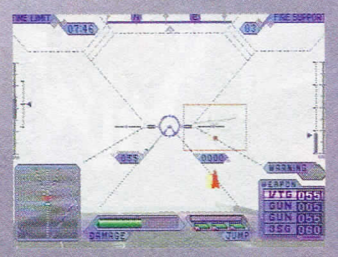
戰事解說：這版比起上兩版可說是較為容易的一版，可是若果用戰略不對的話亦是過不了版，另外亦要留意本版的隊友機只能使用戰鬥直昇機。裝備方面，可用回MISSION 6的設定。這一版十分大霧，只用肉眼的話可是十分有限的，所以雷達便大派用場，另外由於本版是於兩橋之間作戰，所以跳躍就成了最重要的一環，除了跳過橋外便不要隨便使用。第三，由於橋面是有一定寬度，所以高速移動或戰鬥時要小心不要跌下河中，雖然不會扣耐久力，但一定要用跳躍才可回到橋面（河中有敵人要對付者除外）。好了正式開戰，由於自軍部隊並不是一開始便出現，所以玩者該利用這段空間

去將橋上所有敵人擊毀，一開始便立刻跳至左方的橋，並且沿著橋面移動將橋上所有敵人幹掉，就算是手無寸鐵的直昇機也不放過；完成左方後，再跳回右方再「掃低」右方橋面所有敵人。留意，在跳過橋時，最好按↓來查看機體所處位置，小心不要跌到河中，有時可以看到河中有敵人在緩速移動，大可不用理會它，讓隊友去處置便已足夠。將右方橋面的敵人全幹掉後，敵人的攻擊直昇機隊便會從東北方飛來，只有兩架會直接衝過來攻擊，剩下的便要由玩者主動去攻擊他們。將這些直昇機擊落後，自軍的補給直昇機便會進入戰區，並在指定位置降落，要注意兩點的是補給機的降落地點在河上的戰艦上，而在河上是不能使用高速移動的，只能使用普通移動。在補給的同時，自軍的隊伍會開始移動，而敵軍的增援亦會同時出現，這時玩者應中止補給，並向東北方的敵增援進發，將右方橋上的增援(四架高速移動戰車+一架AWGS)幹掉後，便立刻跳過對面將另一批增援幹掉，完成後再立刻跳回對面幹掉後來才出現的敵AWGS，這時基本上版面上所有敵人均已消滅，但不能鬆懈，因為從西南方會有四架敵戰車高速衝過來，只要將這四架戰車幹掉，再目送(護送)自軍脱離戰區後，本版便告完成。


◆ 對面橋面上的敵人才最大的障礙

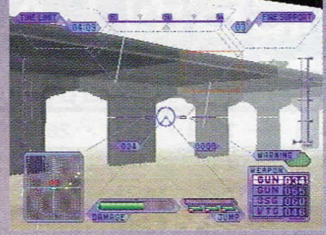

◆ 河中的敵人對不對付就隨你


◆「掃」完一邊再「掃」另一邊

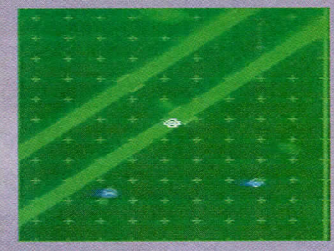

◆ 不消滅直昇機的話會有嚴重後遺症



◆ 不能讓他們衝過玩者的防線


◆ 不得了！跌落河中！


◆ 最後一批增援，不能讓他們通過。


● 唯一的補給地點

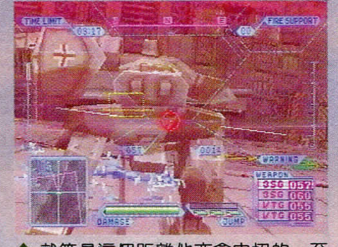
MISSION 8 —— BOUNCER

作戰目的：擊倒不肯解除武裝的敵人 HIGH-MACS

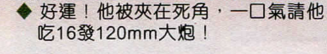


戰事解說：本版敵人只有一個就是敵軍HIGH-MACS的ACE機師，而且又不能召隊友機出戰，是單對單的戰事，裝備方面可用兩枝3SG＋兩枝VTG，之後便單人匹馬出戰。出場後便立刻向前衝，由於版面能見度低，加上敵人亦是深灰色，用肉眼不易見到他，所以雷達亦大派用場，當看見他後，便要盡量追近他，不能讓他離開玩者太遠，否則他便會使用ATM來攻擊玩者。反擊他的方法，當然就是使用高速移動與他拉著一段的距離，如果不是正面的話，便將炮塔移動來攻擊，而攻擊位置則在他移動方向前一些的位置(不太明的話可看看附圖)。由於他的移動及轉向速度亦十分高，所以玩者要集中精神一見他轉方向時玩者也要轉向。另外他有時會攻擊一些版面上的物件，其實他只是想擾亂你的目標，只要經常從雷達或畫面上看到他的蹤影便可。總之是記住一句，緊隨他，不要被他「撇」開。另外這敵人的裝甲十分堅固，就算用盡兩枝3SG的彈藥亦未必一定打贏他，所以用盡3SG後便立刻改用VTG，攻擊方法可參巧剛才説的，在他移動方向附近開火，只要維持這個戰法便可將他擊倒。當然你的反應力及實力才是最重要的，本人好彩於3分鐘內便將他擊倒了，至於剩下的爆機畫面就由各位自己去慢慢欣賞吧！


◆ 他對衝過來時便是開火的最好時機


◆ 就算是這個距離他亦會中招的，至於擊不擊中他就得看你的反應了。


◆ 瞄著他移動方向的前方開火，擊中機會率是85%。


◆ 好運！他被夾在死角，一口氣請他吃16發120mm大炮！


◆ 使用VTG時亦是瞄準他身旁攻擊


◆ 被他拉得太遠的話，便會遭ATM攻擊。



◆ 敵人被擊毀的一刻，大叫一聲「哇！爆機啦！」

卒業Ⅲ Wedding Bell

ウエディング・ベル

STG　製造商：小學館Production　價格：6800日圓
容量：CD-ROM
MEM　SEGA SATURN/ PlayStation

Present by：山寺良牙

由天主所結合的，人不可拆散。

上期已介紹過有關遊戲的系統及其操作方式，而今期就會向各位研究一下有關遊戲內的種種秘密，為各位完成遊戲，既可令五人全部畢業，又可與自已心受的妻子雙雙步出教堂。





首先是說說整個遊戲中的日程表：

日期	事件
4月10日	開學——第一學期開始
4月26日	生日——菊池希美
4月30日—5月4日	黃金週——時間內全是假期
5月23日	演劇祭——劇目：小飛俠
6月4日	第一學期中期考試
7月12日	生日——斎藤由加里
7月15日	第一學期期末考試
7月25日	第一學期終結
7月27日—8月1日	暑假特別補習（前半）
8月3日—8月8日	臨海學校——MINI GAME
8月10日—8月14日	強化合宿——該段時間學習效果增強
8月17日—8月22日	進路指導
8月24日—8月31日	暑假特別補習（後半）
9月1日	開學——第二學期開始
9月13日	生日——渡辺和恵
10月10日	體育祭——MINI GAME
10月20日	第二學期中期考試
11月3日	清華祭——劇目：西遊記
11月22日	生日——尾崎恭子
12月15日	第二學期期末考試
12月22日	第二學期終結
12月24日	聖誕前夕
12月25日—12月29日	寒假特別補習
12月31日—1月2日	新年
1月4日—1月7日	滑雪教室——MINI GAME
1月8日	開學——第三學期開始
1月31日	生日——松山美咲
2月14日	情人節
3月7日	畢業試
3月8日	畢業禮
×月×日	生日——主角的生日

整個學年中假日的日子：

4月——12日、19日、26日、29日
5月——3日、5日、10日、17日、24日、31日
6月——7日、14日、21日、28日
7月——5日、12日、19日、20日、26日
8月——2日、9日、16日、20日、23日、30日
9月——6日、13日、15日、20日、23日、27日
10月——4日、11日、12日、18日、25日
11月——1日、4日、8日、15日、22日、29日
12月——6日、13日、20日、23日、27日、30日
1月——3日、10日、15日、17日、24日、31日
2月——7日、11日、14日、21日、28日

雖說上面兩個表看來沒多大用處，但實際上玩者可用這兩個表來予計各人能力值的養成度，進而令她們全部畢業。

日程表中亦有列出某些日子中會有一些MINI GAME及演劇祭等特別事件，這些日子可以提高學生對教師的信賴度。



而假日表則表示整年中屬假日的日子，當然在假日是必定與未婚妻出街約會的日子，至於能否成功完成約會而不被其他學生發現，則要看她們對教師的信賴度高不高、會否向教師說出她們假日的去向及玩者的運氣。

假期中與妻子幻會時所取得的信賴值

約會結果	上升信賴值
沒有遇到其他學生	20
遇到其他學生但沒有被揭穿	10
被學生揭穿約會	0

傳播謠言日數=（目擊學生的信賴值+傳播謠言學生信賴值）×6÷100

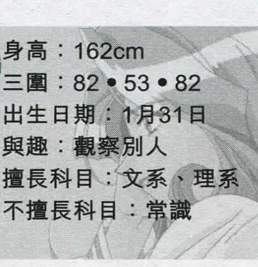
答案中所有小數位全部不理



比較詳細少許的人物介紹



尾崎恭子「おさき・きょうこ」



（CV：古山あゆみ）

身高：160cm
三圍：82 • 53 • 83
出生日期：11月12日
與趣：作曲及重編音樂等
擅長科目：藝術
不擅長科目：協調性、素行

菊池希美「きくち・のぞみ」

（CV：中山真奈美）

身高：157cm
三圍：85 • 53 • 87
出生日期：4月26日
與趣：購物
擅長科目：魅力
不擅長科目：常識

斎藤由加里「さいとう・ゆかり」



身高：162cm
三圍：83 • 54 • 85
出生日期：7月12日
與趣：所有有關格鬥技的事
擅長科目：體力
不擅長科目：文系、理系

（CV：小松里賀）

松山美咲「まつやま・みさき」



身高：162cm
三圍：82 • 53 • 82
出生日期：1月31日
與趣：觀察別人
擅長科目：文系、理系
不擅長科目：常識

（CV：高橋千晶）

渡辺和恵「わたなべ・かずえ」



（CV：根橋美絵子）

身高：168cm
三圍：86 • 55 • 87
出生日期：9月13日
與趣：讀書
擅長科目：文系、理系
不擅長科目：體力、藝術

玩者在平日選擇學生的訓練課程時，有否發覺到有些課程需要多些時間，而有些則只需一兩天便可完成呢？其實每個課程的所需時間是會根據學生的能力值及擅長科目而改變的，至於計算方法則如下圖所示。

課題所需日數計算及修正值表

所需日數＝5-（現時能力值-1）÷20

人物＼科目	文系	理系	藝術	體力	素行	協調性	常識	魅力
尾崎恭子	0	0	-2	-1	+2	+2	0	-1
菊池希美	+1	+1	0	0	-1	-1	+2	-2
齊藤由加里	+1	+1	0	-2	0	-1	0	+1
松山美映	-1	-1	0	0	0	0	+2	0
渡邊和惠	-1	-2	+1	+2	0	0	0	0

將所需日數再加上其修正值便是該學生在該科目訓練時的所需日數。

擅長與不擅長科目完成後能力值變化

基本值＝12

人物＼科目	文系	理系	藝術	體力	素行	協調性	常識	魅力
尾崎恭子	+1	+1	+2	0	-2	-2	0	0
菊池希美	0	0	0	0	0	0	-2	+2
齊藤由加里	-1-	1	0	+2	0	0	0	0
松山美映	+1	+1	0	0	0	0	-2	0
渡邊和惠	+1	+2	-1	-2	0	0	0	0

註：如對該學生進行特別室輔導的話則另作計算

能力值一天平均減少率

人物＼科目	文系	理系	藝術	體力	素行	協調性	常識	魅力
尾崎恭子	-0.17	-0.17	-0.07	-0.17	-0.57	-0.57	-0.27	-0.17
菊池希美	-0.37	-0.37	-0.27	-0.17	-0.17	-0.17	-0.57	-0.07
齊藤由加里	-0.37	-0.37	-0.27	-0.07	-0.27	-0.17	-0.27	-0.37
松山美映	-0.07	-0.07	-0.27	-0.27	-0.17	-0.27	-0.77	-0.27
渡邊和惠	-0.17	-0.07	-0.37	-0.57	-0.17	-0.27	-0.27	-0.27

特別講義對能力值的效果

能力值的數值	付加上升能力值
20-0	+5
40-21	+4
60-41	+3
80-61	+2
100-81	+1

能力表數值與代號看法

代號	能力值
A	100-81
B	80-61
C	60-41
D	40-21
E	20-0



有玩過《卒業》系列的玶早該已知道，當養成時出現不平衡現象的話，學生便會做出一些不正常的行為，而今集亦保留這個元素，至於不良事件的發生條件便如下表。

另外在該星期集中訓練一個課程時，其他的能力值是會有下降的現象，至於下降率可看看下表。

遊戲研究坊 發生不良事件與能力值的關係

尾崎恭子

事件＼科目	文系	理系	藝術	體力	素行	協調性	常識	魅力
生病	—	—	E	–	C	—	—	C
擴課	—	—	C	–	C	—	—	E
離家出走	—	—	C	–	E	—	—	C
做飛女	—	—	B	E	C	–	D	C
野性化	—	—	D	E	C	–	D	C



菊池希美

事件＼科目	文系	理系	藝術	體力	素行	協調性	常識	魅力
生病	—	—	E	–	C	—	—	C
離家出走	—	—	C	–	C	—	—	E
做飛女	—	B	C	—	—	E	B	C
兼職	—	—	C	—	—	E	D	C
可與她通信	—	D	C	—	—	E	B	C

斎藤由加里

事件＼科目	文系	理系	藝術	體力	素行	協調性	常識	魅力	
擴課	—	—	—	—	C	C	–	E	
離家出走	—	—	—	—	E	C	–	C	
不良化	—	—	B	C	C	E	A	C	
兼職	—	—	B	E	C	C	D	C	
入門	—	—	D	C	—	—	E	E	C

松山美咲

事件＼科目	文系	理系	藝術	體力	素行	協調性	常識	魅力
生病	—	—	E	C	—	—	—	C
不良化	—	—	C	E	–	C	–	C
做飛女	—	—	C	E	–	E	D	C
兼職	—	—	C	C	–	E	D	C
出外旅遊	—	—	C	C	—	—	—	E

渡辺和恵

事件＼科目	文系	理系	藝術	體力	素行	協調性	常識	魅力
生病	—	—	E	—	—	C	–	C
擴課	—	—	C	—	—	E	B	C
離家出走	—	—	C	—	—	C	–	E
兼職	—	B	C	E	–	E	D	C
被追趕	—	D	C	E	–	E	B	C

特別事件表中代號號代表的數值與不同期間所需的數值

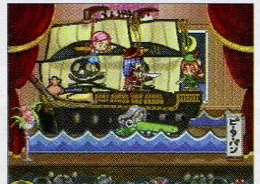
期間	E	D	C	B	A
開學－第一學期中期考試	0-10	81-100	11-100	0-80	11-80
第一學期中期考試－第一學期期末考試	0-20	81-100	21-100	0-80	21-80
第一學期期末考試－第二學期中期考試	0-30	81-100	31-100	0-80	31-80
第二學期中期考試－畢業考試	0-40	81-100	41-100	0-80	41-80

另外遊戲中會除了約會可增加與未婚妻的信賴度外，在遊戲中出現的MINI GAME及各祭典中各角編排，亦能增加或降低未婚妻及學生的信賴值。（8月3日至8月8日的臨海學校只能增加與未婚妻的信賴值）。

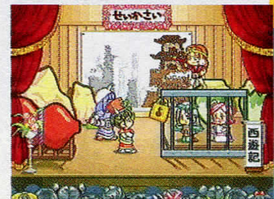
發生事件時對各能力值的影響

能力值所在數值	減少值
100-81	-5
80-61	-4
60-41	-3
40-21	-3
20-0	-1

演劇祭——小飛俠／清華祭——西遊記



不同角色對信賴度的影響



小飛俠	西遊記	信賴度
小飛俠	孫悟空	+10
溫蒂	沙僧	+5
妖精	豬八戒	0
鐵鈎船長	金閣	0
鱷魚	銀閣	-5

臨海學校——MINI GAME

要在其他學生發覺不到的情況下將自已的未婚妻帶離旅舍，玩者有三次失誤機會，成功的話便可與未婚妻渡一個溫馨的晚上並取得10的信賴值；就算是失敗了對信賴值也沒有大影響。



體育祭——MINI GAME



一開始要先將五人派至不同的走區（第三走區一定要二人一起），只要在該走區並在限定的時間走完該區域，便能取得該學生的信賴值。

第一走區：要連打按掣（○及×也可）增加速度衝上斜路，但不要衝得太快，否則便會沒氣跑停在原地一會。

第二走區：連打按掣（○及×也可）控掣速度衝落斜路，但按得太多便會剎停不能早衝過終點。

第三走區：連打按掣（○及×也可）增加速度，並且按上掣跳起跳過障礙物。

第四走區：連打按掣（○及×也可）增加速度並盡快游到終點。











體育祭各項比賽對信賴度影響

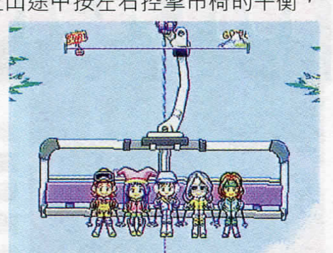
走區	內容	時間	信賴度
第一走區	斜上走	15 秒以內	+10
第二走區	斜下走	10 秒以內	+10
第三走區	二人單車障礙賽	20 秒以內	+10
第四走區	游水	45 秒以內	+10

答中題目條件

考期	各科必要能力值
第一學期中期考試	30 以上
第一學期期末考試	45 以上
第二學期中期考試	60 以上
第二學期期末考試	75 以上
畢業試	81 以上

滑雪教室——MINI GAME

選擇各人所坐的位置，之後上山途中按左右控掣吊椅的平衡，避免有人掉下去。能上到山者能加信賴值10；當然掉下去的便會倒扣信賴值10。



經過了漫長的練習，當然要有實際的成績出來才可，而每隔一段時間便出現的考試便是考驗他們的實力，至於能否合格，定是落第便得者玩者的功夫了。

答對數目與結果

答對數目	中期及期末考試	畢業試
0-2	不可	留班
3-5	可	留班
6-7	良	留班
8	優	畢業

經過了一年的時間，這個學年亦告完結，而她們的進路或最後結果會是怎樣，這就是玩者的成績表了。

各有各的未來

尾崎恭子

進路	結局	文系	理系	藝術	體力	素行	協調性	常識	魅力
一流大學	畢業	91 以上	91 以上	91 以上	91 以上	91 以上	91 以上	91 以上	91 以上
三流大學	畢業	81 以上	81 以上	81 以上	81 以上	81 以上	81 以上	81 以上	81 以上
藝術家	畢業	91 以上	91 以上	100	91 以上	91 以上	91 以上	91 以上	91 以上
無業遊民	留班	—	—	—	—	20 以下	—	—	–

菊池希美

進路	結局	文系	理系	藝術	體力	素行	協調性	常識	魅力
一流大學	畢業	91 以上	91 以上	91 以上	91 以上	91 以上	91 以上	91 以上	91 以上
三流大學	畢業	81 以上	81 以上	81 以上	81 以上	81 以上	81 以上	81 以上	81 以上
偶像	畢業	91 以上	91 以上	100	91 以上	91 以上	91 以上	91 以上	100
靈媒師	留班	—	—	—	81 以上	—	20 以下	20 以下	—

齋藤由加里

進路	結局	文系	理系	藝術	體力	素行	協調性	常識	魅力
一流大學	畢業	91 以上	91 以上	91 以上	91 以上	91 以上	91 以上	91 以上	91 以上
三流大學	畢業	81 以上	81 以上	81 以上	81 以上	81 以上	81 以上	81 以上	81 以上
游泳選手	畢業	91 以上	91 以上	91 以上	100	91 以上	91 以上	91 以上	91 以上
格鬥家	留班	20 以下	20 以下	—	81 以上	—	–	—	—

松山美咲

進路	結局	文系	理系	藝術	體力	素行	協調性	常識	魅力
一流大學	畢業	91 以上	91 以上	91 以上	91 以上	91 以上	91 以上	91 以上	91 以上
三流大學	畢業	81 以上	81 以上	81 以上	81 以上	81 以上	81 以上	81 以上	81 以上
設計家	畢業	91 以上	91 以上	100	91 以上	91 以上	91 以上	91 以上	91 以上
無業遊民	留班	—	—	—	81 以上	—	—	20 以下	—

渡辺和惠

進路	結局	文系	理系	藝術	體力	素行	協調性	常識	魅力
一流大學	畢業	91 以上	91 以上	91 以上	91 以上	91 以上	91 以上	91 以上	91 以上
三流大學	畢業	81 以上	81 以上	81 以上	81 以上	81 以上	81 以上	81 以上	81 以上
能	畢業	91 以上	91 以上	100	91 以上	91 以上	91 以上	91 以上	100
同人作家	留班	—	—	20 以下	—	20 以下	–	—	81 以上

By: 戰場魔術師 · Agent X

Mobius Link 3D





《Mobius Link 3D》是一隻非常重視戰略性的模擬遊戲，而且難度方面亦比起其他同類型遊戲更有挑戰性和趣味。不過，對於一些新手來說，便似乎有點難以駕馭之感。因此，筆者將介紹各版面中雙方戰力的分配、預想行軍路線、以及在戰術上的提議，以方便玩者作為參考：

SLG　製造商：伊勝忠商事　售價：5800日圓
MEM　記憶：4 BLOCKS
PlayStation

戰略情報分析編－Part 1

地圖解說：

- A －連邦軍據點
- B －帝國軍據點
- C －中立據點
- ① －連邦軍旗艦初期配置地點
- 1 －帝國軍旗艦初期配置地點
- ↑ －連邦軍預想路線
- ↑ －連邦軍預想突襲路線
- ↑ －帝國軍預想路線
- | －兩軍相遇點

入門1 銀河標準曆 00550

勝利條件

- ◆ 佔領帝國軍所有據點；或
- ◆ 將帝國軍艦隊消滅

惑星資料

A. 自由都市連邦軍據點：艾古達（エクタ）

座標(X/Y/Z)	ENERGY	防御力	索敵範圍	耐久力	回復力
1050/600/1050	100000	20	700（半徑）	30000	600

B. SIRIUS（シリウス）帝國軍據點：布蘭（ブラン）

座標	ENERGY	防御力	索敵範圍	耐久力	回復力
2450/600/2450	100000	20	700（半徑）	30000	600

自由都市連邦軍艦隊資料

旗艦名

1　伊佐魯迪(イゾルデ)
2　基利斯馬(キリシマ)
3　伊拉素多利亞(イラストリア)
4　由利斯(ユリシーズ)

連邦軍艦艇數目

艦種	配備數目
戰艦	14
高速戰艦	5
空母	0
重巡航艦	12
輕巡航艦	14
驅逐艦	20
敷設艦	2
輸送艦	2
S Artemis（S アリテミス）	0

SIRIUS 帝國軍艦隊資料及數目

旗艦名	戰艦	高速戰艦	空母	重巡航艦	輕巡航艦	驅逐艦	鐳射(レーザー巡航艦
第1艦隊 艾魯達（エルダ）	3	0	0	4	3	3	0
第2艦隊 素基路尼（スキールニル）	3	0	0	3	3	4	0



戰術小提議：

從戰力上比較，我方總共可派出4隊艦隊，而敵方只得2隊，故此這將會是一場實力懸殊的戰鬥。在戰術層面上，各位可以使用「正攻法」，以2倍的戰力來將敵人一舉消滅。


■實力懸殊的一戰。

入門2 銀河標準曆 00550

勝利條件

- ◆ 佔領帝國軍所有據點；或
- ◆ 將帝國軍艦隊消滅

惑星資料

A. 自由都市連邦軍據點：A10

座標(X/Y/Z)	ENERGY	防御力	索敵範圍	耐久力	回復力
2050/500/2050	100000	20	700（半徑）	30000	600

B. SIRIUS 帝國軍據點：X24

座標(X/Y/Z)	ENERGY	防御力	索敵範圍	耐久力	回復力
1150/600/850	100000	20	700（半徑）	30000	600



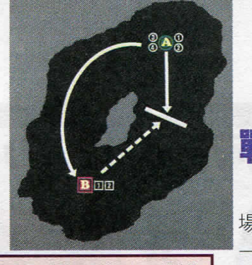
自由都市連邦軍艦隊資料

旗艦名

1　伊佐魯迪(イゾルデ)
2　基利斯馬(キリシマ)
3　伊拉素多利亞(イラストリア)
4　古利艾姆希魯度(クリエムヒルト)

連邦軍艦艇數目

艦種	配備數目
戰艦	12
高速戰艦	8
空母	0
重巡航艦	14
輕巡航艦	16
驅逐艦	22
敷設艦	2
輸送艦	2
S Artemis（S アリテミス）	0



SIRIUS 帝國軍艦隊資料及數目

旗艦名	戰艦	高速戰艦	空母	重巡航艦	輕巡航艦	驅逐艦	鐳射(レーザー巡航艦
第1艦隊 艾魯達 (エルダ)	3	0	0	4	3	3	0
第2艦隊 素基路尼 (スキールニル)	3	0	0	3	3	4	0

戰術小提議：

從戰力上比較，始終是一場實力懸殊的戰鬥。因此，玩者一方面應以3隊艦隊去牽制敵軍2隊艦隊，另一方面則派遣1隊由高速戰艦所組成的突擊隊，向敵軍的據點進行偷襲！



■突襲成功，佔領敵軍據點！

入門 3 銀河標準曆 00550

勝利條件

- ◆ 佔領帝國軍所有據點；或
- ◆ 將帝國軍艦隊消滅

惑星資料

A. 自由都市連邦軍據點：C10

座標(X/Y/Z)	ENERGY	防御力	索敵範圍	耐久力	回復力
1950/600/950	120000	20	400 (半徑)	30000	600

B. SIRIUS 帝國軍據點：

惑星名	座標(X/Y/Z)	ENERGY	防御力	索敵範圍	耐久力	回復力
C11	1250/500/2250	100000	20	700 (半徑)	28000	600
C12	2150/600/2450	100000	20	700 (半徑)	28000	600

自由都市連邦軍艦隊資料

旗艦名

1. 布洛美迪斯(プロメテウス)
2. 干斯迪里遜(コンステレイション)
3. 古利艾姆希魯度(クリエムヒルト)



連邦軍艦艇數目

艦種	配備數目
戰艦	10
高速戰艦	5
空母	0
重巡航艦	10
輕巡航艦	12
驅逐艦	14
敷設艦	2
輸送艦	3
S Artemis (S アリテミス)	0

SIRIUS 帝國軍艦隊資料及數目

旗艦名	戰艦	高速戰艦	空母	重巡航艦	輕巡航艦	驅逐艦	鐳射(レーザー)巡航艦
第1艦隊 古尼姆希路 (グリムヒルト)	4	0	0	3	2	4	0
第2艦隊 古利科 (グリフォン)	0	4	0	5	1	3	0

戰術小提議：

敵軍將以第1艦隊作為主力，故此玩者應以1隊由戰艦及高速戰艦所組成的部隊來對抗。至於敵軍第2艦隊，玩者便以2個艦隊的戰力來進行夾擊，相信以1倍的戰力，必定能夠壓倒敵人。



■ 2對1，我軍仍佔有優勢。

Scenario 1　女神們的預感－銀河標準曆 00552

勝利條件

- ◆ 佔領帝國軍所有據點；或
- ◆ 將帝國軍艦隊消滅

惑星資料

A. 自由都市連邦軍據點：美利亞 (ミリア)

座標(X/Y/Z)	ENERGY	防御力	索敵範圍	耐久力	回復力
850/400/2250	120000	20	400 (半徑)	33000	600

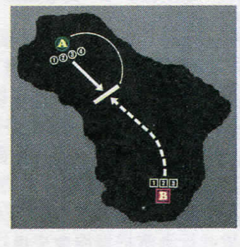
B. SIRIUS 帝國軍據點：托里伊斯 (トレイス)

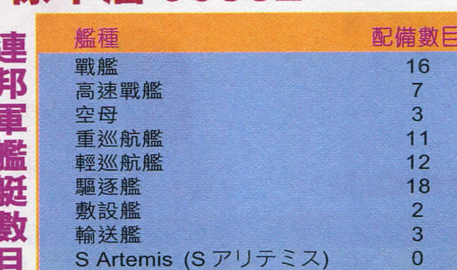
座標(X/Y/Z)	ENERGY	防御力	索敵範圍	耐久力	回復力
2050/700/750	130000	20	700 (半徑)	31000	600

自由都市連邦軍艦隊資料

旗艦名

1. 布洛美迪斯(プロメテウス)
2. 欣古菲達(イングヴェイダー)
3. 艾洛美亞(エウノミア)
4. 菲利亞斯(フューリアス)





連邦軍艦艇數目

艦種	配備數目
戰艦	16
高速戰艦	7
空母	3
重巡航艦	11
輕巡航艦	12
驅逐艦	18
敷設艦	2
輸送艦	3
S Artemis (S アリテミス)	0

SIRIUS 帝國軍艦隊資料及數目

旗艦名	戰艦	高速戰艦	空母	重巡航艦	輕巡航艦	驅逐艦	鐳射(レーザー)巡航艦
第1艦隊 托瓦斯 (トアス)	2	0	0	2	4	3	2
第2艦隊 欣古度尼斯 (イグドラシル)	0	5	0	3	2	3	0
第3艦隊 奧魯杜科 (オルトウィーン)	0	2	0	3	3	3	0

戰術小提議：

敵軍第1艦隊雖然配備了攻擊力強勁的鐳射巡航艦，不過由於移動力較慢，所以玩者首先應利用3個艦隊來削弱敵軍第2、3艦隊的戰力。戰術方面，玩者應多利用「先制攻擊」，及避免過早進入第1艦隊的射程範圍。另外，玩者亦可利用另1隊由高速戰艦所組成的艦隊，繞到敵軍的側面或後方來進行突襲。



■ 敵軍最新武器－鐳射巡航艦



Scenario 2　無限的迴廊－銀河標準曆 00550

勝利條件

- ◆ 佔領帝國軍所有據點；或
- ◆ 將帝國軍艦隊消滅

惑星資料

A. 自由都市連邦軍據點：加超亞 (カチュア)

座標(X/Y/Z)	ENERGY	防御力	索敵範圍	耐久力	回復力
1150/300/1150	100000	20	700 (半徑)	30000	600

B. SIRIUS 帝國軍據點：洛席 (ノジェ)

座標(X/Y/Z)	ENERGY	防御力	索敵範圍	耐久力	回復力
2250/800/1750	120000	20	700 (半徑)	30000	600

C. 中立據點：格伊艾素 (ガイエス)

座標(X/Y/Z)	ENERGY	防御力	索敵範圍	耐久力	回復力
2250/600/650	80000	20	700 (半徑)	30000	600

自由都市連邦軍艦隊資料

旗艦名

1　伊佐魯迪(イゾルデ)
2　基利斯馬(キリシマ)
3　亞馬魯斯雅(アマルシア)

連邦軍艦艇數目

艦種	配備數目
戰艦	11
高速戰艦	6
空母	0
重巡航艦	11
輕巡航艦	12
驅逐艦	15
敷設艦	2
輸送艦	3
S Artemis (S アリテミス)	0

SIRIUS 帝國軍艦隊資料及數目

旗艦名	戰艦	高速戰艦	空母	重巡航艦	輕巡航艦	驅逐艦	鐳射(レーザー巡航艦
第1艦隊 艾魯達 (エルダ)	3	0	0	4	3	3	0
第2艦隊 素基路尼 (スキールニル)	0	3	0	3	3	4	0
第3艦隊 素尼爾布尼路 (スレイプニル)	3	0	0	2	3	2	3

戰術小提議：

今次由於雙方的戰力皆相差不多，故此應使用「引敵深入」的戰法，以實行各個擊破。另外，玩者更可派出1隊機動力較高的部隊，繞到敵軍的側面來個突擊，以削弱敵軍的戰力。



■ 全力保護迴廊的控制權！

Scenario 3　戰場上的女神們－銀河標準曆 00553



勝利條件

- ◆ 佔領帝國軍所有據點；或
- ◆ 將帝國軍艦隊消滅

惑星資料

A. 自由都市連邦軍據點：

惑星名	座標(X/Y/Z)	ENERGY	防御力	索敵範圍	耐久力	回復力
艾杜拿 (エドナ)	1950/500/2350	100000	20	400 (半徑)	33000	600
蘭古倫 (ラグラン)	650/400/1950	90000	20	400 (半徑)	27000	600

B. SIRIUS 帝國軍據點：馬伊艾路比亞 (マイエルベア)

座標(X/Y/Z)	ENERGY	防御力	索敵範圍	耐久力	回復力
1050/600/650	150000	20	400 (半徑)	31000	600

自由都市連邦軍艦隊資料

旗艦名

1　托里斯達(トリスタン)
2　巴拉狄奧(パラティオン)
3　布洛美迪斯(プロメテウス)
4　菲利亞斯(フューリアス)

連邦軍艦艇數目

艦種	配備數目(艾杜拿/蘭古倫)
戰艦	7/8
高速戰艦	6/3
空母	3/0
重巡航艦	7/10
輕巡航艦	8/10
驅逐艦	10/10
敷設艦	1/1
輸送艦	2/2
S Artemis (S アリテミス)	0

SIRIUS 帝國軍艦隊資料及數目

旗艦名	戰艦	高速戰艦	空母	重巡航艦	輕巡航艦	驅逐艦	鐳射(レーザー)巡航艦
第1艦隊 素尼爾布尼路 (スレイプニル)	3	0	0	2	3	2	3
第2艦隊 托瓦斯 (トアス)	2	0	0	2	4	3	2
第3艦隊 古利科 (グリフォン)	0	4	0	5	1	3	0
第4艦隊 芝古魯尼 (ジークルウネ)	0	0	3	2	4	4	0

戰術小提議：

由於敵軍擁有戰力集中的優勢，所以玩者應首先等待敵軍遠離其據點，然後以2隊艦隊進行快攻，在最短的時間內佔領敵軍據點。另一方面，面對著敵軍4隊艦隊的我軍，雖然在戰力上較吃虧，但由於敵軍艦隊移動速度存有很大的差異，故此玩者應把握機會來進行各個擊破。


■ 若敵人能集中戰力的話，我軍必定會陷入苦戰。

Scenario 4　灰色之狼－銀河標準曆 00553

勝利條件

- 佔領帝國軍所有據點；或
- 將帝國軍艦隊消滅
- 60回合限制

惑星資料

A. 自由都市連邦軍據點：比古倫度 (ベークランド)

座標(X/Y/Z)	ENERGY	防御力	索敵範圍	耐久力	回復力
1050/600/950	150000	20	400 (半徑)	33000	600

B. SIRIUS 帝國軍據點：

惑星名	座標(X/Y/Z)	ENERGY	防御力	索敵範圍	耐久力	回復力
卡魯美露 (カルメル)	850/300/2550	140000	20	700 (半徑)	30000	600
亞洛犀 (アロファン)	2350/800/1350	80000	20	700 (半徑)	30000	600

連邦軍艦艇數目

艦種	配備數目
戰艦	6
高速戰艦	11
空母	0
重巡航艦	10
輕巡航艦	12
驅逐艦	14
敷設艦	2
輸送艦	3
S Artemis (S アリテミス)	1

SIRIUS 帝國軍艦隊資料及數目

旗艦名	戰艦	高速戰艦	空母	重巡航艦	輕巡航艦	驅逐艦	鐳射(レーザー)巡航艦
第1艦隊 美杜拉 (メトラ)	4	0	0	1	2	3	3
第2艦隊 古利科 (グリフォン)	0	4	0	5	1	3	0
第3艦隊 傑斯希路 (ギーゼルヘル)	4	0	0	2	2	3	2
第4艦隊 素尼爾布尼路 (スレイプニル)	3	0	0	2	3	2	3

自由都市連邦軍艦隊資料

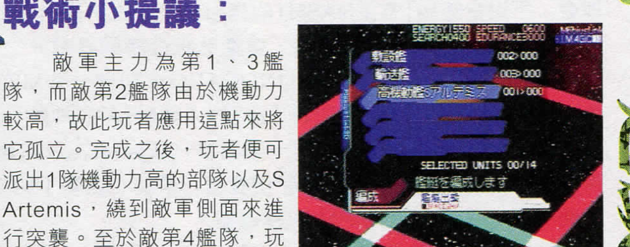
旗艦名

1. 干斯迪里遜(コンステレイション)
2. 伊拉素多利亞(イラストリア)
3. 艾洛美亞(エウノミア)
4. 菲利亞斯(フューリアス)



戰術小提議：

敵軍主力為第1、3艦隊，而敵第2艦隊由於機動力較高，故此玩者應用這點來將它孤立。完成之後，玩者便可派出1隊機動力高的部隊以及S Artemis，繞到敵軍側面來進行突襲。至於敵第4艦隊，玩者只要用1隊艦隊作為牽制，當我軍把敵主力消滅後，便可以輕易將其解決了。



■ 我軍最新武器－S Artemis，別號「灰色之狼」。

Scenario 5　事象臨界－銀河標準曆 00553

勝利條件

- 佔領帝國軍所有據點；或
- 將帝國軍艦隊消滅

惑星資料

A. 自由都市連邦軍據點：艾古拉 (アクラ)

座標(X/Y/Z)	ENERGY	防御力	索敵範圍	耐久力	回復力
1950/600/750	120000	20	400 (半徑)	33000	600

B. SIRIUS 帝國軍據點：卡蘭 (カーラ)

座標(X/Y/Z)	ENERGY	防御力	索敵範圍	耐久力	回復力
1850/400/2550	150000	20	700 (半徑)	32000	600

C. 中立據點：黑洞 (ブラックホール)

座標(X/Y/Z)	ENERGY	防御力	索敵範圍	耐久力	回復力
1550/800/1750	1000	0	0 (半徑)	5000	0

連邦軍艦艇數目

艦種	配備數目
戰艦	11
高速戰艦	6
空母	0
重巡航艦	10
輕巡航艦	12
驅逐艦	18
敷設艦	2
輸送艦	3
S Artemis (S アリテミス)	1

SIRIUS 帝國軍艦隊資料及數目

旗艦名	戰艦	高速戰艦	空母	重巡航艦	輕巡航艦	驅逐艦	鐳射(レーザー巡航艦
第1艦隊 華魯度杜尼古 (ヴァルトブルグ)	5	0	0	2	2	4	0
第2艦隊 古尼姆希路 (グリムヒルト)	4	0	0	3	2	4	0
第3艦隊 古尼姆基路迪 (グリムゲルデ)	4	0	0	1	4	2	2
第4艦隊 芝古魯尼 (ジークルウネ)	0	0	3	2	4	4	0
第5艦隊 斯伊寧 (セイレン)	0	0	1	4	3	3	0

自由都市連邦軍艦隊資料

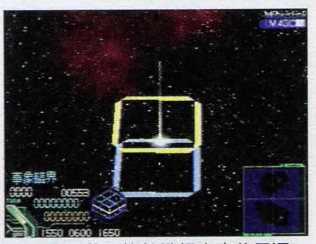
旗艦名

1. 伊拉素多利亞(イラストリア)
2. 欣古菲達(イングヴェイダー)
3. 菲古杜利亞斯(ヴィクトリアス)
4. 菲利亞斯(フューリアス)



戰術小提議：

玩者必須留意不可將艦隊移近「黑洞」四周600個距離單位內，否則艦隊便會因引力而至全軍覆沒。由於敵軍將會以一字排開的移動方式來繞過黑洞，所以玩者應乘機來個各個擊破，而且更應派1隊奇襲部隊到地圖較左位置，以加強突擊的效果。


■ 這就是位於戰場中央的黑洞。

下期待續……

天國與地獄之聲
MIDI模擬器

堂主：NASH
弟子：J.J



MIDI這種電腦音源，大概不少機迷或電腦用家都會接觸過，一般電腦內的SOUNDCARD都能奏出MIDI檔(.mid)，但相信大部份人都會有一種錯覺，認為MIDI的音色很差，所以平常都不太理會，不過當經過「堂主NASH」的指引後，令在下重新發現MIDI其實是一種很不可思議的東西，這當然應公諸同好吧。

各位不妨先以現有的SOUNDCARD來開啟一些MIDI檔聽聽，然後你需要以INTERNET前往YAMAHA的網頁(http://www.yamaha.co.uk.)，下載一個稱為「yxgsoet2.exe」的MIDI模擬器，跟着只要執行該檔，它便會自行解凍，在閣下的電腦上安裝一個有90日試用期的MIDI模擬器。

接着各位要先將電腦REBOOT，然後到控制台選擇「XG Synth Driver」，將音色的質素改為44K(等同於CD音源)，這樣便完成了整個設計過程，各位可以開始試聽了。

不過，在此要順帶一提，由於這模擬器對CPU的負荷頗大，所以建議你最好擁有MMX或以上的CPU才去使用，否則很可能會出現聲音DELAY的情況。

網上遊戲MIDI網頁精選

MIDI之惑星X

http://www.din.or.jp/~yujin/smfindex.htm

數目：◆◆　方便：◆◆◆
音色：◆◆　設計：◆◆

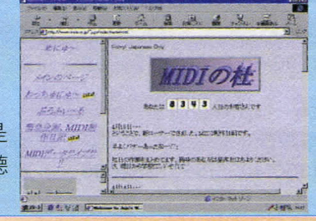


一個遊戲音樂為主的網頁，其中大部份均是FALCOM(YS)系的音樂。

MIDI之社

http://www.mirai.or.jp/~juju/indexframe.html

數目：◆◆　方便：◆◆◆◆
音色：◆◆◆◆　設計：◆◆◆

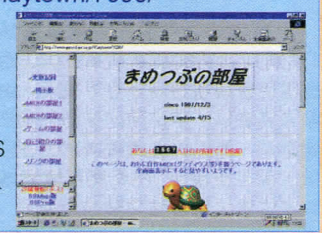


一個只有遊戲MIDI的網頁，但水準頗高，其中有一首音樂是模仿FF、SAGA戰鬥場面的，聽起來又似模似樣的。

豆粒之部屋

http://www.geocities.co.jp/Playtown/7096/

數目：◆◆◆　方便：◆◆
音色：◆◆◆　設計：◆◆◆



同樣是只有GAME的網頁，而絕大部份都是DQ或GRADIUS的音樂，雖然音色不錯，但因只有壓縮檔，使用時會有點不便。

PASTEL MIDILIN

http://www4.justnet.ne.jp/~makoto1/pasuteru.html

數目：◆◆◆◆　方便：◆◆◆◆
音色：◆◆◆◆　設計：◆◆◆



以DQ及FF兩大系列為主，MIDI則再分為MELODY及ARRANGE兩大類，可選直接開啟或以.lzh方式下載。

帝國音樂館

http://www.aibc.from40.or.jp/students/k/954001/S20100.htm

數目：◆◆◆ 方便：◆◆◆◆
音色：◆◆◆ 設計：◆◆◆◆



以FF為主，網頁設計得不錯，除即時試聽外，亦有將FF各集BGM壓縮起來的「鑓頭版」。

月夜之遊戲

http://www.janis.or.jp/users/nozomu/

數目：◆ 方便：◆◆◆
音色：◆◆◆ 設計：◆◆◆



只有5首ff及3首其他的音樂，但音色不錯，此外網頁中雖然設有「美術之館」，但暫時仍是一張畫也沒有的。

MIDI 最強

http://www.sainet.or.jp/~tadaomi/

數目：◆◆ 方便：◆◆
音色：◆◆◆ 設計：◆◆



一個開業不太久的新網頁，特點是沒有FF或DQ，卻有OUTRUN或AFTERBURNER等經典遊戲MIDI。

AKIRA 之 MIDI 魂

http://www2s.biglobe.ne.jp/~rudora/

數目：◆◆◆ 方便：◆◆◆
音色：◆◆◆◆◆ 設計：◆◆◆



個人MIDI網頁中較出色的一個，若然說得直接一點便是「好聽」，其中「DARKSIDE OF FF」是FF迷值得一聽的FF BGM REMIX版。

HIGUCHI'S ROOM

http://www2b.biglobe.ne.jp/~mbx/

數目：◆◆◆ 方便：◆◆◆◆
音色：◆◆◆ 設計：◆◆◆◆



載有大量GRADIUS系列BGM的網頁，操作非常方便，即時試聽時更可同時看到該BGM的文字資料。

北方之狐的 HOMEPAGE

http://www.sh.rim.or.jp/~nfoxp/

數目：◆◆◆ 方便：◆◆
音色：◆◆◆ 設計：◆◆◆◆



一個除MIDI外也有畫像的網頁，MIDI以FALCOM系的為主，但全部均需解壓才可。

Soft 之 MIDI 小屋

http://www.ipc.hiroshima-u.ac.jp/~u0782050/index.html

數目：◆◆◆◆◆ 方便：◆◆
音色：◆◆◆ 設計：◆◆◆

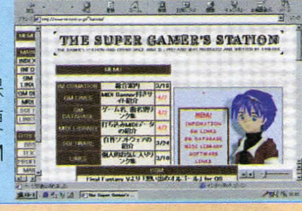


擁有為數極多的動畫或遊戲MIDI，但質素頗參差，且全部均需解壓。

THE SUPER GAMER'S STATION

http://www.rd.mmtr.or.jp/~harada/

數目：◆◆ 方便：◆◆◆◆
音色：◆◆◆ 設計：◆◆◆◆



這個只有遊戲音樂的網頁本身保存的MIDI量並不多，但卻有一個很方便的LINK系統，將不少遊戲中某首BGM可在那些網頁找到的資料刊登出來。

Eternal Wind

http://www.netbase.ne.jp/~teltel/midi/

數目：◆◆◆◆◆ 方便：◆◆◆◆
音色：◆◆◆◆◆ 設計：◆◆◆



擁有超過1000首MIDI資料的網頁，是筆者現時所見最強的MIDI網頁之一，此外，這網頁本身亦會精選一些高質素的MIDI出來，下載的人亦可選即聽或壓縮FILES。

Lucifer Sound System 女神轉生之 Homepage by Megaten X

http://192.244.150.48/DDS.htm

數目：◆◆◆ 方便：◆◆◆
音色：◆◆◆◆ 設計：◆◆◆



由於這網頁本身是以女神轉生系列為中心，因此MIDI也是以女神轉生為主，此外FF系的BGM亦有不少，可即聽或下載壓縮版本。



今次的主題是……

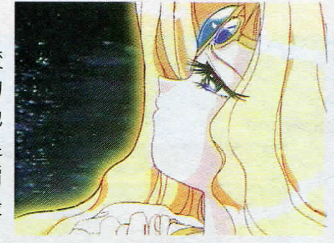
魔法騎士RAYEARTH

不知道大家還忘不忘記得電視上播過《魔法騎士RAYEARTH》這套動畫呢？雖然有點舊，但是這套動畫曆起一時的熱潮。另外，在今年曾推出過的OVA版本，相信有不少FANS都買來看過，而現在就讓讀者們從溫一下《魔法騎士RAYEARTH》的故事啦！

TV版

《魔法騎士RAYEARTH》

故事簡介：分別來自不同生活環境和不同學校的三位少女，來到東京鐵塔參觀，突然從天上來的閃光，使她們來到異世界「錫菲羅」去。而召喚她們來的就是這裏的艾美諾公主，由於她被謝加圖捉去，使到「錫菲羅」世界崩潰，因此她們三人要肩負保護「錫菲羅」的重任而與謝加圖對抗，可是最後換來的竟是一個意料不到的悲劇…









《魔法騎士RAYEARTH 2》

故事簡介：自從上次的悲劇後，三人回到現實世界，但並不代表故事因此完結，「錫菲羅」因沒有「柱」的問題而受到外間的國家入侵。至於在現實世界的三位少女，都希望能為「錫菲羅」作一點事，於是三人再到東京鐵塔回到「錫菲羅」去。其中的獅堂光更有成為「柱」的資格，所以爭奪「柱」的繼承者就此開始。

OVA版

《RAYEARTH》

故事簡介：OVA版《RAYEARTH》的最大特色，是一個完全原創的故事，不旦人設有別於TV版，各人物之間的關係亦被重新設定過。光、海、風這三名好朋友由於錫菲羅居民的出現而被捲入戰鬥，最後大家發現，原來一切都是伊古路控制着姊姊艾美洛公主而引發的；片中的戰鬥場面全是以日本新宿、幕張等地為舞台，而魔神亦變得較為生物化。（全3話）





人物介紹



◆獅堂光

中學二年級。她為人誠實，個性單純。而且喜歡小動物，更懂得與牠們溝通。年幼時開始學習劍道，所以對劍的運用稍為熟識。



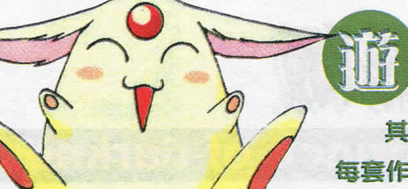
◆鳳凰寺風

同樣也是中學二年級生，為人開朗，經常以貌待人。她擁有聽明的頭腦，可比喻為戰略家。

◆龍咲海

與光同樣是中學二年級生。對物件有很高的要求，而且對自己的感覺亦很清楚，雖然她對同伴説話時很苛刻，但實際上是很關心同伴的。





遊 戲 知 多 少 ?

其實《魔法騎士RAYEARTH》出過不少遊戲的，在家用機中總共有六套作品，雖然每套作品的分別不大，但是在整整1995年裏連續推出五隻遊戲，各位讀者可想像到那時它的受歡迎的程度有幾多的，喜歡《魔法騎士RAYEARTH》的朋友，相信不會錯過呢！

《魔法騎士RAYEARTH》

GG / SEGA / 94年12月16日 / RPG / 4800日圓 / 1P

這是第一隻《魔法騎士RAYEARTH》的遊戲，類形屬於RPG。至於全遊戲的故事都是原創，而且更包括遊戲內的怪物，可說是很有新鮮感。故事基本上說莫哥拿為了訓練三位魔法騎士而送她們都別的世界作試練，當完成試練後三人就回到「錫菲羅」繼續旅程。





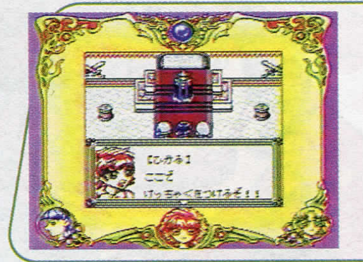
《魔法騎士RAYEARTH2~makingofmagicknight~》

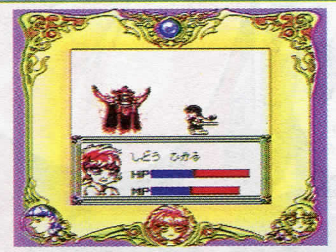
GG / SEGA / 9年8月4日 / SLG / 4800日圓 / 1P

這是在《魔法騎士RAYEARTH》系列中，唯一的育成遊戲。遊戲內容主要環繞着電視版的第二輯故事，為了找尋新的「柱」，玩者要成為魔導師的弟子，在五十日內養育三位魔法騎士的心身，希望在三人裏找出新繼承者。









《魔法騎士RAYEARTH》

GB / TOMY / 95年6月2日 / RPG / 4500日圓 / 1P

同樣是角色扮演的遊戲，可是故事上並不跟於原作，三位魔法騎士來到「錫菲羅」後遇上莫哥拿，牠將三人分別送到另一個世界裏進行冒險旅程，當三人完成自己的冒險後會合，將謝加圖打倒，事完後原來是莫哥拿的一個試練。不過GB遊戲中竟有配音，真的值得一讚。

《魔法騎士RAYEARTH》

SFC / TOMY / 95年9月29日 / RPG / 9800日圓 / 1P

除了手提遊戲機外，家用機同樣都有《魔法騎士RAYEARTH》的遊戲，超任版的《魔法騎士RAYEARTH》，可說是唯一跟於原作故事的遊戲，玩法非常簡單，唯獨是畫面不夠好。









《魔法騎士RAYEARTH》

SS / SEGA / 95年8月25日 / ARPG / 4800日圓 / 1P

經過數次推出《魔法騎士RAYEARTH》遊戲後，另一新作終在次世代遊戲機推出，這遊戲最大特色就是除了收錄電視版的OPENING和有原作故事外，還有追加的新故事和動畫，因此增加不少新樂趣。

《魔法騎士RAYEARTH》系列推出年表

推出日期	遊戲名稱	遊戲類型	機種	價格
16-12-1994	魔法騎士RAYEARTH	RPG	GG	4800日圓
2-6-1995	魔法騎士RAYEARTH	RPG	GB	4500日圓
4-8-1995	魔法騎士RAYEARTH 2~making of magic knight~	SLG	GG	4800日圓
25-8-1995	魔法騎士RAYEARTH	ARPG	SS	4800日圓
29-9-1995	魔法騎士RAYEARTH	RPG	SFC	9800日圓
27-10-1995	魔法騎士RAYEARTH 2ND	RPG	GB	4500日圓

機動戰艦 NADESICO 電影版

The prince of darkness

98年8月上映預定

今期要為大家介紹的並非TV或OVA動畫，而是即將在日本上映的《機動戰艦NADESICO電影版》，這套作品的TV版雖然仍未在香港播映過，但因為推出了VCD的關係，相信亦有不少人接觸過的了。

這電影版的故事發生在TV版的3年之後，隨着地球與木星連合的休戰，不少前NADESICO的成員都轉了工，而TV版主角「天河明人」與「御統由莉嘉」更完成了愛情長跑，宣佈結婚，和平的日子似乎經已來到……但這其實只是電影版的起點罷。

就暫時所得的資料中，電影版和TV版的最大分別，是電影版會將重點放了在前作還是小女孩一名的「星野琉璃」身上，在電影版的故事中，她已經搖身一變成為一名16歲的美少女，更擔任起最新型艦「NADESICO B」的艦長，而該艦採用了IFS（IMAGE FEADBACK SYSTEM）控制全艦的操作，基本上只需琉璃及主電腦「思兼」亦可將戰艦開動。

琉璃在TV版的時候，給人的印象是沉默（句句有骨……）、冷靜、自我，雖然在年齡上她是艦上最細的，但其思想卻往往比艦上其他「成年人」還要成熟。事實上，琉璃亦並非是第一次擔任艦長之職的，TV版她曾當過一日艦長，而漫畫版中她更當過代理艦長一段時間，而且所得的評價亦不錯（是由莉嘉太差吧……）。

琉璃自小便接受特殊的教育方法，培育成為當時建造中的NADESICO專屬電腦操作員，這令她很少機會和其他人接觸，劇情中似乎暗示她對明人有着一定的好感，但始終和她最親密的還是NADESICO的主電腦「思兼」……不過現在琉璃已經16歲，明人又已經結婚了，從電影版的副題「暗黑之王子The prince of darkness」看來，她會否遇上一位白馬王子呢？說起來，她本來就是某個國家失踪多年的小公主，到底她看上的會是個怎樣的人呢？實在值得令人期待。



電影版新登場機械一覽

黑撒尼拿

在有關火星遺跡事件中出現，所屬組織不明的謎之機械人，全長約10m，戰鬥力遠超尼爾加所製的機械人。

NADESICO B

由尼爾加重工提供資金及技術而建成的第二世代NADESICO，屬宇宙軍部隊，負責在各太空站與殖民星之間巡邏。艦長為前「NADESICO」成員星野琉璃。

艦上採用了IFS系統，即使只有琉璃與主電腦思兼亦能開動。

黑撒尼拿高機動部件



與高機動部件合體，令機動力、攻擊力同時提高下的形態，全長約18m，內置相轉移系統，能單獨進行空間跳躍，擁有不下於戰艦的作戰能力。


動畫資訊網
16歲的
美少女艦長
「星野琉璃」登場！

文：仁魂

製造商：Probe/Acclaim
遊戲性質：ACT
發售日：4月30日
容量：CD-ROM
系統要求：Pentium 133 MHz/16 MB RAM/4倍速CD-ROM/50 MB硬碟空間 /DirectX 5.0
註：支援多款3D加速卡



FORSAKEN

如果在欣賞科幻電影的時候，十分嚮往當中懸浮車四周追逐互鬥，而又蠢蠢欲動的話，你便要留意以下介紹的遊戲！



穿梭重重險阻

《FORSAKEN》是由Probe Entertainment製作，Acclaim發行的一隻動作射擊遊戲，整隻遊戲當然是使用當時得令的立體圖像來構成，而玩者是要駕駛一架戰車，穿梭無窮盡的太空、死氣沈沈的海底，以及漆黑無光的地道，與帝國軍隊的機械兵士纏鬥，完成共十五個任務。

除了單人模式之外，也不能缺少現在時興的對戰模式，有關方面暫時未公告可以多少人同時對戰，但已知共有至少十一個關版，而且眾人只有同一目的，便是狂情殺敵，不想殺戮？都可以試一試被人追殺的滋味！

提供不少選擇

大家在遊戲中能夠作出全方位飛行，換言之喜歡去那處，就去那兒，再者遊戲提供了共16個角色給玩者選擇，男女老幼，高矮肥瘦，樣樣俱全。《FORSAKEN》還有25款不同的武器，包括爬行地雷、視訊導彈等等，都足夠選擇吧！





發行商：Electronic Arts
遊戲性質：STG
發售日：發售中
容量：CD-ROM × 1
系統要求：Pentium 60、8mb ram、4倍速CD-ROM、80mb以上硬碟空間、Windows 95 & MSDOS

Text By：在Hatch Room的正太

Dungeon Keeper Gold Edition

各位偉大的地下城城主，當大家南征北討，將一眾人類驅逐，使大片土地落入大家的魔掌之後，可有點感到意猶未盡!?牛蛙公司在這刻為大家帶來新的挑戰—《Dungeon Keeper Gold Edition》

更華麗的地下城

《Dungeon Keeper Gold Edition》內含《Dungeon Keeper》的原有程式，加上支援Direct 3D及3D加速器的新Patch，十五個新的版圖，一個地圖編輯器和一些Desktop Theme。支援了Direct 3D及3D加速器後，你的地下城變得更華麗，更堂皇，小怪物們的動作表達得更細緻，整體而言，畫面確是比以前更精細。





■兩位來意不善的城主挑戰你在城主之位，你要如何抵敵?

■你在帝國中的對頭正想挑戰你的技巧，教訓一下他吧!

新的挑戰

若你已完成了《Dungeon Keeper》內的所有關卡而自鳴得意的話，碟內所含的Mission Pack—《Deeper Dungeon》中的十五個全新關卡絕對能再一次挑戰你城主之位。這十五個關卡每個都有其獨特故事，且難度大都在舊有版圖之上，各位偉大的城主，可有信心再度接受挑戰?

非常、異常、極度手動化的地圖編輯器....

小弟乃是指碟內的地圖編輯器的安裝非敘手動化，在安裝《Dungeon Keeper Gold Edition》之後，大家需安步就班的完成以下程序:

第一：將CD內的Editor中把Editor.exe拷貝到硬碟的Dungeon Keeper的目錄內
第二：再把Keeper目錄中的levels, ldata及data三個子目錄整個拷貝到硬碟DK的目錄內
第三：然後把Editor目錄內的Levels中的所有檔案拷貝到硬碟的Levels內，而Data的則拷貝到Data內
第四：到硬碟DK的目錄內修改一個叫keeper.cfg的檔案，將INSTALL_PATH=起頭的一句改成 INSTALL_PATH=c:\program files\bullfrog\keeper\
第五：到Levels的目錄內選取所有檔案，在內容中關掉唯讀，最後才何以正式啟動Editor
另外，碟內的Desktop Theme亦要到CD的Theme目錄內自行將Keeper Theme.exe解壓。



■如敘的地圖編輯器



Text By：炒車王正太

發行商：Ubi Soft Entertainment
遊戲性質：RAC
發售日：發售中
容量：CD-ROM × 1
系統要求：Windows 95/98(tm)、Pentium(r) 133、16 MB Ram, 3D加速卡, 4倍速CD-ROM、80mb以上硬碟空間、16 bit Sound Card.

Redline Racer

停不了的速度感加上媲美街機的畫面

Criterion Studio以能媲美街機作為遊戲的賣點，為這隻電單車賽車遊戲打響了名堂。能談上可以媲美街機，遊戲的畫面表現確是居功不少。它能提供每秒 30-60 格的驚人速度，再加上極高的模擬象真度，例如加速、剎掣等在不同的環境下都可帶給玩者不同的感受，如大風雪中在阿爾卑斯高山上的崎嶇不平就大大有別於陽光明媚下沙灘上的起伏不定。


■十分"實淨"的畫面



■八架靚車尚不夠?
■沙灘賽道上的烈日

賽道、地形以及隱藏單車?

遊戲中有十條賽道可選，還有另外兩條隱藏賽道。這十條賽道分別由六大不同的地形所組成，例如有沙灘、阿爾卑斯高峰、英國鄉間小道、沙漠峽谷等。而電單車則有八輛可供大家選擇，不過據 Ubi 透露，另外還有六架隱藏單車有代各位去發現 .....

基本操作

按鍵	操作
Up arrow	上波
Down arrow	落波
Left arrow	左轉
Right arrow	右轉
Left Shift	加速
Left Ctrl	煞車
Z Key	給其他玩者訊號
A Key	開 Turbo
ESC	暫停
F2	轉視角

支援、支援、再支援

遊戲不獨支援 3DFX，還支援Force Feedback搖桿，讓大家更真切感受到遊戲的真實感。另外，遊戲更支援多人對戰模式，最多可讓八人在賽道上大混戰。大家便可透過網絡(IPX)、互聯網(TCP/IP)或直接以Modem連線，與各路鐵騎一較高下!

■夕陽下在鄉間賽道



發行商：MASIYA
遊戲性質：ETC
預定發售日：發售中
容量：CD-ROM
系統要求：JWin95

Text : ABO

日本最近推出了不少為電腦用家而設的Accessory，遊戲界中享有盛名的《夢幻模擬戰》系列也不甘後人，最近就推出了這款digital collection。她比想像中有更豐富的內容，先講當中一個名為 Langfull 或 Langwin 的程式，就有角色介紹、畫集、拼圖遊戲、《夢幻模擬戰 III》開場片段等內容。



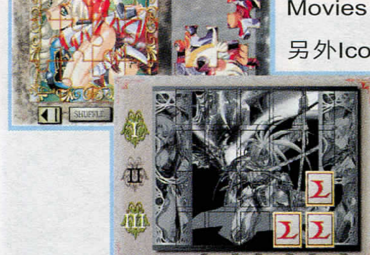
Characters：三代角色的詳細介紹。

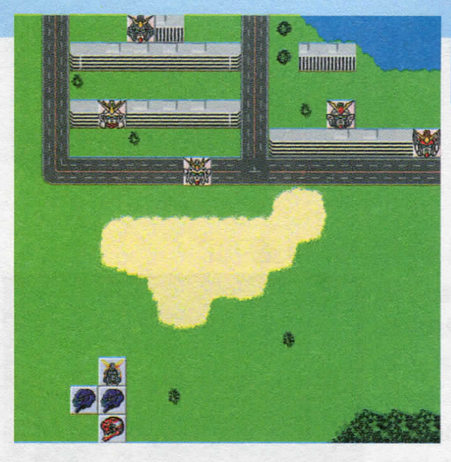
Illustrations：分彩色和單色稿兩類，兩者完全無關係。

Games：分 Jigsaw Puzzle和Panel Puzzle兩類，前者是傳統的純拼圖遊戲，後者則比較麻煩，圖像之上有礙眼的卡片，除去卡片會令其上下左右的卡片出現變化，即已存在的被消除，空白的地方加上新卡片，反之亦然。最終目的是要消除圖上所有卡片。



Movies：Movies 有第三代的完整 Opening和分得十分細緻的分鏡片段。另外Icon集以多位人物的頭像為主；Illust folder則收藏了程式內所用過的畫像；Jigsaw folder內有一個比較花時間(相對於上述的拼圖遊戲而言)的拼圖遊戲；至於Screen Saver的用法就首先要將Langbmp folder抄入電腦內其中一個硬碟機，再將 Lang.scr 抄入同一硬碟機內 Windows folder中的 system folder　。所謂的Screen Saver其實就是將 Langbmp folder中的圖像逐張重播。





遊戲類型：SLG
系統：日文 Window 95
下載網頁：
（http://www.geocities.co.jp/Playtown/7247）

文：神之黃昏

同人戰棋創作室〔未完成〕

前言

各位在遊戲誌第六十七期內所附送「偽遊戲誌」中，有否看到一隻名叫《超級蘿蔔頭大戰》的遊戲呢？各位超級機械人迷，是否覺得當中所說的，只不過是一個夢想來呢？如今在電腦上，不論是叮噹大戰東方不敗，或超時空要塞大戰幻象騎士，只要你擁有這個程式，一切也可以成為事實。此程式所用的系統與機戰《超級機械人大戰》非常相似，在某些系統更可以說比機戰更完美。但遊戲並沒有戰鬥畫面和攻擊時不能加入任何聲音，則比較可惜。在其網頁中除了可以下載主程式之外，更可以找到很多程式所用的圖像、設定、音樂、資料與一些已完成的版數，設計者可以自行設計一些新版圖、新機種或新角色。

設計版圖

遊戲版圖基本上與《機戰》大同小異，說得、敵人或己方的增援、NPC 出現、路線分歧等等的劇情系統也可以自行設定。遊戲雖然沒有戰鬥畫面，但採用了全彩色ICON，而且當玩者在遊戲中作出攻擊的時侯，只要把滑鼠指向目標，便會自動列出敵我兩方的命中率，非常方便。



機械與角色設計

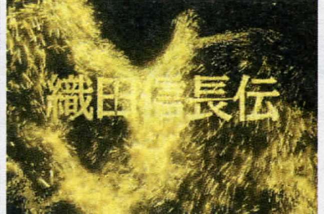
設計一些自己喜歡的人物與機械，可以說是遊戲最吸引人的地方，SRC提供了一個完善的角色設計系統，用家可以自行設定角色所有的能力值。除了在機戰中出現的特殊能力與精神指令外，SRC更加入了不少原創技能，而且在網頁中還會不斷增加呢。



中文版SRC？！

由於現今的SRC是一個日文Windows專用程式，對很多香港朋友來說，即使有興趣都無能為力（可能唔識日文或者唔裝得JWIN），所以為了各位能夠在中文Windows上使用SRC，本刊現已成功與日本SRC原創者聯絡，合力開發中文版SRC，預計不久便會推出，各位有興趣的朋友請留本刊報道。





發行商：KOEI
遊戲性質：SLG
預定發售日：發售中
容量：CD-ROM
系統要求：JWin95,NT4.0 / 486DX2 66MHz / 16MB RAM / 50MB HDD

Text：ABO


■他會為你製作更強兵器

光榮英傑傳系列又一力作

各位讀者如果買了 HPCP 第四期，可能會留意到其中提及一個名為《毛利元就》的遊戲。這個中文化遊戲和今次要介紹的遊戲，《織田信長傳》在系統和玩法方面可謂完全一樣，有興趣的朋友不妨參考一下。

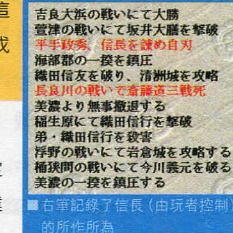


武将名	攻撃	防御	知力	運気	耐久	技能	命中	素早	レベル
織田信長	203	116	95	127	336	114	158	79	14
柴田勝家	219	103	23	64	271	63	112	68	13
丹羽長秀	193	88	55	60	228	72	83	46	11
滝川一益	114	70	71	76	180	83	141	98	10
林秀貞	100	66	119	51	153	106	104	35	10
佐久間信盛	177	83	50	30	215	60	87	50	11
前田利家	152	70	45	76	207	60	104	47	8
佐々成政	191	74	40	66	215	70	127	71	11
池田恒興	116	73	38	48	178	64	108	57	9
河尻秀隆	158	81	36	52	200	75	108	73	10
森可成	148	70	28	30	204	49	89	47	9
金森長近	156	66	47	48	182	62	97	49	9
蜂須賀正勝	144	72	72	81	202	80	135	73	10
木下藤吉郎	122	67	98	90	196	101	108	55	9

會戰體驗

其簡單易上手的操作介紹應該不用多提了，在此不妨講講會戰指南吧！首先地形方面共有 27 種，利用城、陣地一類地形可以加強對敵攻擊力和減輕自軍的被害，再者這些地形能補充部隊的耐久力，甚至獲得新道具，確是百利無一害（在回合數許可的情況下）。某些兵種，例如海賊，要在海面才能發揮他的威力。每位武將除有本身武器屬性和特技外，也要留意特性一項，尤其是令周圍我方部隊防禦力上升的「後方支援」，和攻擊力上升的「攻擊指南」兩種特性。若能使其編入部隊中心，再配合弓箭、火鎗等武器使用，當會使戰鬥更為有利。

敵方部隊的行動模式不外乎三類：其一是徑自接近我方部隊，其二是我方在某程度接近時才予以迎擊，其三是即使我軍進入其攻擊範圍，仍然採取待機姿態。雖然形勢通常是敵眾我寡，但因勝利條件未必是全滅敵人，加上利用敵行動模式這點，相信信長在閣下手上也會變成出色的兵法家。



■右筆記錄了信長（由玩者控制）的所作所為


■顯示各地形勢的戰略地圖

經驗值和武將的轉職

每逢作出攻擊和使用特技武將的經驗值都會有所增加，每加100點經驗值升一級，並在特定等級自動學會新得意技和特性。向敵人施與致命一擊時所得經驗值會較為多。另外，只要達到 20 級，再使用「金襴陣羽織」，就能轉為相若但能力值甚高的職業。



狗仔大隊長：量產型 PC 仁魂・改

這就是新意思

大家有沒有買今期《Hyper PC Player》的光盤版本呢？如果有甚麼意見的話，可以寄信說給有關人等知道。大隊長剛剛收到消息，下一期（第五期）不單有光盤和輕裝版本，而且更有兩個封面版本，據知兩個封面的風格完全有所不同，究竟是怎樣的不同？由於一眾編輯以種種手段（包括安裝電擊防衛系統、殺人滅口等等）力保秘密，故此沒法取得一絲線報。

此外，經過深山潛修，空虛大師及充實方丈兩位瘋漢再次橫掃搞機界，開辦甚麼「妖擊社」之類的東西，還好像會進軍報業界，不過由於大隊長恐怕受到他倆的滋擾，所以沒有去探究有關資料。（都不知他怎樣去刮料？）大家還是留意29日出版的《Hyper PC Player》吧？

整組人離開 Activition

所有喜歡《MechWarriors 2》及《Heavy Gear》的朋友要留意了！事關負責開發的核心人員，經已離開Activition，自組公司，當中計有監製 Chacko Sonny 和 John Lafleur、程式人員 Tim Morten，以及一定數目的美術人員、程式人員，暫時沒有甚麼新作計畫，不知會否開發類似《Heavy Gear》的遊戲呢？

遊戲商進軍電影界

Interplay宣布正式進軍電影界，成立名為「Interplay Films」的電影公司，這樣作的最大原因是，看到把個別遊戲改篇為電影是有利可圖的，最明顯例子是＜Mortal Combat＞（龍爭虎鬥），已經在全球得到12億5千萬美元的收入，而 Interplay Films 暫時着眼於它擁有版權的遊戲《ClayFighter》、《Fallout》、《Stonekeep》、《Descent》、《Carmageddon》、《Redneck Rampage》等等。

不過，最令大家要注意的是，有關方面列出相關的例子時，透露了《鐵拳》正在製作成電腦圖像電影，一如《Final Fantasy》，之前沒有聽到這消息的呢！

場外消息

- 早前介紹過的《Alien Online》終於正式運行，詳情請到 www.alienonline.com看看。
- id Software 宣布將由 Activition 發行《Quake III》，而且這遊戲必須使用 3D 加速卡。
- Megamedia UK將於今個月 27 日在西歐推出《MEGAPAK Volume 1》，當中有＜X-COM: Apocalypse＞、＜Carmageddon＞及＜Ecstatica 2＞三個遊戲。



文：莫探員

Netvigator 日日有驚喜

原來不經不覺 Netvigator 網上行已經兩歲生日。在 4 月 18 日的生日會上， Dr. LO盧永仁博士話 Netvigator會 1 年 365 日，日日有驚喜。連「蘋果」都有全版廣告，講聲勢實在夠架勢。所謂「Rew@rds」其實是 Netvigator 會員每天都會有不同的專利優惠，可能今天是戲票、明天是贈券，總之各有特式。不信！於是親自到 Netvigator 主網頁（http://www.netvigator.com）看看，頭炮送出的是「新穎兩用開瓶器 1000 個」，先到先得，的確夠驚喜！

另一方面，上期曾報道「超級網上行」計劃，已由 Dr. LO 透露會於 5 月正式推出。大家將可擁有到 1 秒下載 1.5 MB 的超然感受，如此速度全屬「寬頻國際電腦網絡」之大能。欲知詳情，請自行向 IMS 查詢。（莫探員）

HKStar 新收費支持環保

打開 HKStar 在復活節後寄來的四月會員通訊（Star surfer），或到星網互動的「客戶服務」看看，都會有支持環保的號召。星光為支持環保邁出第一步，與客戶齊齊響應，提供減少紙張使用的新選擇。方法是由5月起，向所有以郵遞方式的用戶「酌收」每月 $20 的手續費，希望客戶轉用上網 check 數（http://www.hkstar.com/cs/）。就如海底隧道為減少擠塞所以加價的理由一樣，情況不同的是，客戶的而且確有得選擇。如果想慳錢兼有助環保，就要大家以行動來表示了。

順帶一提，星光 DIAL-UP FEE（連線費用）將會由原價 $98 減至特價 $48，4 月 20 日正式開始，不妨留意留意。（莫探員）



星光客戶的綠色力量

壹間高科技的公司並不一定代表它就是一間支持環保的公司，現在星光邁出支持環保的一步，為客戶提供減少使用紙張資源的選擇，從一九九八年五月一日起，用戶可到我們的客戶服務部網頁
https://f117a.hkstar.com/statementoption
選擇以下收取月結單的方式：

1. 以郵遞方式收取月結單（需每月酌收港幣二十元手續費）
2. 在網上查詢月結單

全球網友有 1 億人？

美國商務部分析了過去有關 Internet 的各種數據，於 4 月 15 日發表名為《崛起的數字經濟》報告，當中得出不少結論，非敘有趣。

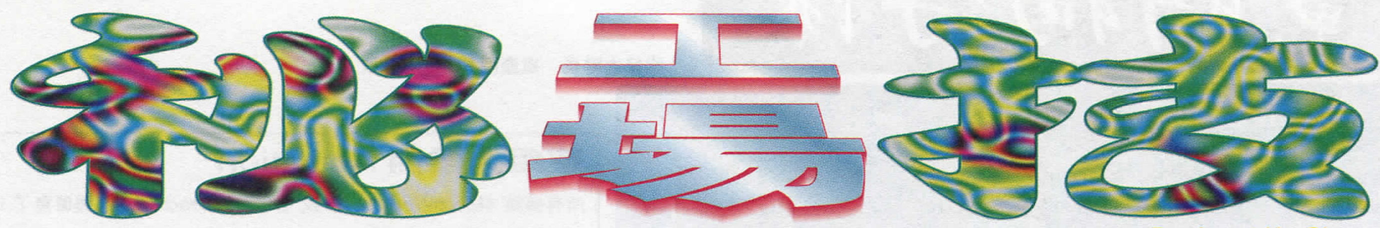
（一）該報告認為， Internet 的發展速度，超過了以前的所有的技術。此話何解？無線電廣播面世 38 年後才擁有 5000 萬聽眾；電視誕生 13 年後亦擁有同樣數量的觀眾。而互聯網從 1993 年對公眾開放到擁有 5000 萬用戶，只花了 4 年時間。可想而知， Internet 的「魔力」實在非同凡響。

（二）全球的 Internet 用戶數量以美國居首位， 98 年 2 月為止達 6200 萬，佔人口總數的 30%；其次是加拿大， 97 年 9 月達 900 萬，佔人口總數的 31%。再其次是日本， 98 年 1 月為止，用戶達 884 萬，佔人口總數的 6.4%；英國名列第四， 97 年 8 月達 600 萬，佔人口總數的 10.25%；德國名列第五， 98 年 2 月達 580 萬，佔人口總數的 12.1%。而在 97 年 10 月底，中國 Internet 用戶為 62 萬，佔人口總數的 0.05%。

（三）95 年底，全世界 Internet 用戶估計為 800 至 3000 萬， 96 年底上升到 2800 至 4000 萬， 97 年底則超過 1 億。這表示了什麼？ Internet——一個由 1 億人帶動的全球大趨勢！（莫探員）







By: Agent X · Glen

1級猛料 在「Practice Mode」中使用OROCHI

遊戲：THE KING OF FIGHTERS' 97　機種：Sega Saturn

提供者：黃仲仁

首先在5位隱藏人物都出現的情況下(即「暴走庵」、「暴走LEONA」、「OROCHI社」、「OROCHI SHERMIE」及「OROCHI CHRIS」：詳情請參閱第71期《遊戲誌》，秘技工場)，再同按「R鍵、L鍵、Z鍵、Y鍵、B鍵」便可。



■要在可以使用隱藏人物的情況下來輸入指令。

必殺技

→↘↓↙←+A or B or X or Y

↓↘→+A

↓↘→+B

↓↘→+X

超必殺技

↓↙←+A or X

→↓↘+A or X

■OROCHI的超必殺技。



1級猛料 隱藏人物使用方法、亂入角色條件

遊戲：VAMPIRE SAVIOR　機種：Sega Saturn



隱藏人物

朧BISHAMON：使用任何角色在沒有CONTINUE的情況之餘，更需要以不失一個回合下來完成遊戲(即每次均只用2 Rounds來擊敗對手)。此外，玩者亦需要在爆機前曾使用2 次或以上的「規定技」來擊敗對手，而詳情則請參閱下表：



■朧BISHAMON。

DARK CALLON：玩者可用任何角色將遊戲打爆，之後進入角色選擇畫面中，將游標移到CALLON，然後按著L及R鍵不放，再同按著2 個拳擊或腳擊決定便可。至於這角色的最大特色，就是當使出DRAGON CANNON之後，其硬直時間是較長的。



■DRAK CALLON的 "DRAGON CANNON"。

SHADOW：在選擇角色畫面中，首先將游標移到「？」，再輸入：「LR鍵同按×5」來決定便可。此外，若玩者想使用指定角色來開始遊戲(DARK CALLON除外)，首先到欲使用的角色上，輸入：「LR鍵同按×3」，然後將游標移到「？」，再輸入：「LR鍵同按×5」來決定便可。



■SHADOW一出，難以甩身。

使用角色 規定技

使用角色	規定技
JEDAH	prova di servo
BULLETA	BEAUTIFUL MEMORY
Q-BEE	+B
LILITH	GLOOMY PUPPET SHOW
DEMITRI	MIDNIGHT PLEASURE
MORRIGAN	DARKNESS ILLUSION
ANAKARIS	PHARAOH SALVATION PARAOH DECORATION
VICTOR	GERDENHEIM THREE
ZABEL	HELL DUNK
LEI-LEI	中華彈
GALLON	MOMENT SLICE
FELICIA	PLEASE HELP ME
AULBATH	AQUA SPREAD
SASQUATCH	BIG SLEDGE
BISHAMON	咎首殺
DONOVAN	CHARGE IMMORTAL
PHOPOS	FINAL GUARDIAN β
PYRON	COSMODISRUPTION

亂入角色對應表

使用角色	亂入角色
JEDAH	JEDAH
BULLETA	GALLON
Q-BEE	ANAKARIS
LILITH	JEDAH
DEMITRI	BISHAMON
MORRIGAN	DEMITRI
ANAKARIS	Q-BEE
VICTOR	LILITH
ZABEL	LEI-LEI
LEI-LEI	ZABEL
GALLON	BULLETA
FELICIA	MORRIGAN
AULBATH	FELICIA
SASQUATCH	AULBATH
BISHAMON	VICTOR
DONOVAN	PHOPOS
PHOPOS	FELICIA
PYRON	BULLETA

亂入角色條件：玩者必需要在遊戲開始後5 個回合之內，曾使出3次以上的EX必殺技來Finish對手。當進入第6回合時，便會出現特定的角色來向玩者所用的角色挑戰。



■特定角色出來向玩者挑戰！

EX OPTION：在模式選擇畫面中將游標指向OPTION，然後按著L及R鍵不放，再按START便會自動進入EX OPTION。當中除了有各人物的ENDING片段欣賞之外，更追加了一些系統的設定等。



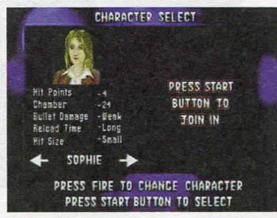
2級勁料 使用2位女性角色、Auto Reload等秘技大公開

遊戲：THE HOUSE OF THE DEAD

機種：Sega Saturn

2位女性角色－SOPHIE & RESEARCHER

在「SATURN MODE」的選人畫面中，同按L 及R鍵來輸入：「↑、↓、X 、Y 、Z 」，成功的話便可以使用2 位女性人物。當中Movie的部分雖然會與主角相同，但難度則比主角的為高。



■SOPHIE。

績分顯示

要在畫面中顯示玩者積分的話，只需要在遊戲途中同按L 及R 鍵來輸入：「X 鍵×3 」，這樣在遊戲畫面中便會出現玩者的分數。

Auto Reload

在遊戲途中，同按L 及R 鍵來輸入：「Y 鍵×3 」，成功的話會發出一聲音效。之後每當玩者的彈藥用光時，遊戲便會自動為玩者進行Reload。這樣不但節省了不少時間，亦可令玩者更能專心去進行遊戲！



■顯示1P及2P的績分。

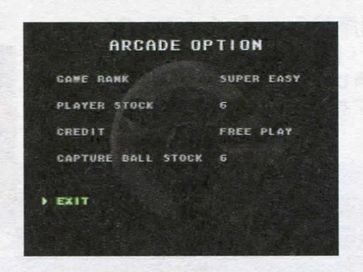
2級勁料 無限CONTINUE、觀賞MOVIE模式

遊戲：G DARIUS

機種：PlayStation

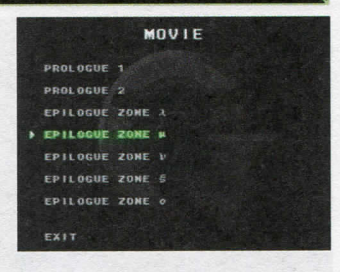
無限CONTINUE

只要在「ARCADE MODE」中，CONTINUE數達1 0 0 次以上，之後回到「ARCADE OPTION」裡，便發現CREDIT的設定可由最多的9 次變為「FREE PLAY」，亦即是無限CONTINUE了。

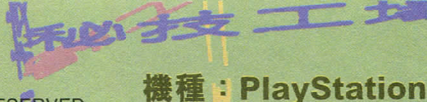


觀賞MOVIE模式

當玩者將遊戲打爆2 次或以上之後，進入OPTION畫面中，然後指向「MOVIE」一項，跟著順序輸入：「←、→、←、→、L1＋L2＋R1＋R2(同按)」，再○鍵決定。成功的話，便可以隨意觀賞遊戲中全部的MOVIE片段。



2級勁料 秘技完全公開秘技完全公開



遊戲：PLAYSTADUM 3

機種：PlayStation

使用隱藏隊伍－「OLD BOY」

玩者若想在「HOME RUN RACE」(ホームランレース) 模式中使用的話，則只需要在球隊選擇畫面中，用2P手掣來順序輸入：「×、○、△、□」便可。另外若玩者想在「TEAM EDIT」(チームエディット)中使用，便只需要在「NEW FORM」(ユニフォーム)選擇畫面中，同樣用2P手掣來順序輸入：「×、○、△、□」便可。留意的是，此隊「OLD BOY」乃由各球隊監督及教練所組成，故此其力將會十分強勁！



■OLD BOY！OH, YEH！

投手變成發球機？！

在練習模式中，選擇進入「BATTING TRAINING」，之後在開始練習前按START鍵暫停，移到「投手．左/右」一項，再同時按著L1及R1鍵後按□鍵，在一聲音效後，便會發現有一部發球機來為進行練習了。



■ Beach Stadium。

增新球場

在「OPEN戰」(オープン戰)、「PENNANT RACE」(ペナントレース)、「GROWING UP」(グローイングアップ)及「HOME RUN RACE」等模式中的選擇球場畫面裡，用2 P 手掣順序輸入：「×、○、△、□」便會增加了一個名為「Beach Stadium」(ビーチスタジアム) 的新球場予玩者選擇。此外，在「HOME RUN RACE」模式中，當玩者成功增加了「Beach Stadium」球場選擇之後，只要再用2P手掣順序輸入：「□、△、○、×」，便會有另一個名為「海中Dome」(海中ドーム)的球場可供選擇。



■ 海中Dome。



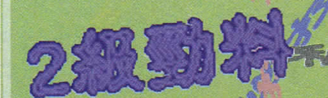
2級勁料　REPLAY模式、第3款人物服飾
遊戲：鐵拳3
提供者：Steven Lam
機種：PlayStation

第3款人物服飾
以下所介紹的人物，均擁有第3 款的衣飾，而使用方法就是按START鍵來選擇人物。至於其出現的條件，請參閱下表所示：

人物	服飾	出現條件
LAW	黃色緊身衣	遊戲最初時已可使用
GUN JACK	迷彩服	在「Arcade Mode」或「VS Mode」中使用GUN JACK超過10次或以上。
ANNA	斑馬裙	在「Arcade Mode」或「VS Mode」中使用ANNA超過25次或以上。
凌曉雨	校服	在「Arcade Mode」或「VS Mode」中使用凌曉雨超過50次或以上。
風間仁	校服	在「Arcade Mode」或「VS Mode」中使用風間仁超過50次或以上。
EDDY	變為TIGER	使用最少16位不同的角色打爆「Arcade Mode」。

在「Practice Mode」中進行招式錄影及重播
當玩者在選定好角色後，便會出現一個名為「Mode Select」的選項。此時玩者首先選擇「FREE」，然後同按「L１鍵＋L２鍵＋R１鍵＋R２鍵」，再按○鍵決定便可。





2級勁料　使用四位隱藏人物
遊戲：修羅之門
機種：PlayStation



■看！標題變成藍色了。

在模式選擇畫面中，順序輸入：「L2、△、R1、×、L１、□」。成功的話，除了會有一聲音效之外，而標題更會由紅色變成藍色以表示成功。之後，在選人畫面中，玩者只需根據下表所示的方法來輸入，便可以使用隱藏人物了。

隱藏人物	使用方法
不破北斗	將游標移到陸奧九十九上，然後按著R1鍵來決定。
龍造寺舞子	將游標移到龍造寺徹心上，然後按著R1鍵來決定。
雅琉娜(アリウナー)	將游標移到雷恩(レオン)上，然後按著R1鍵來決定。
破壞王	將游標移到哈利斯(ハリス)上，然後按著R1鍵來決定。



1級猛料　使用八神庵及GEESE
遊戲：熱鬥Real Bout餓狼傳說SPECIAL
機種：GameBoy

方法一：在遊戲中首先進入「OPTION」畫面，將游標移到SOUND TEST，然後按「←＋A鍵」；當中便會增加了一個名為「SOFT　DIP」的項目。首先將其中的數目變成「11111110」，之後回到選擇人物畫面中，將游標移到BILLY處，然後按一下START鍵，人物便會變成「八神庵」。而若將游標移到KRAUSER處，然後按一下START鍵，便會出現「GEESE」予玩者選擇了。此外，如果將數目變成「11111111」的話，更可以無限使出超必殺技。

方法二：在不限CONTINUE的情況下，以難度NORMAL以上來爆機。之後回到選擇人物畫面中，將游標移到BILLY處，然後按一下START鍵，人物便會變成「八神庵」。而若將游標移到KRAUSER處，然後按一下START鍵，便會出現「GEESE」予玩者選擇了。



■只要修改這行的數字便可。



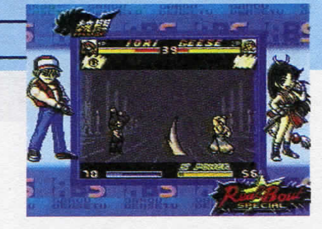
■「八神庵」、「GEESE」出場～！

GEESE技表

◆必殺技	
烈風拳	↓←＋B
Double烈風拳	→↓←＋B
上段當身投	↓→＋A
裏雲隱	↓→＋B
疾風拳	空中↓←＋B
Double疾風拳	空中→↓←＋B
邪影拳	←→＋B
◆超必殺技	
Raising Storm	↓→↓←↓＋B
◆潛在能力	
Thunder Break	↓→↓→＋B
Deadly Rave	↓←↓←＋B

八神庵技表

◆必殺技	
闇拂	↓→＋B
葵花	↓←＋B
琴月陰	→↓←＋A
鬼燒	→↓→＋B
屑風	←↓→＋B
◆超必殺技	
八稚女	↓←↓→＋B
◆潛在能力	
八稚女2	↓→↓→＋B
八酒杯	↓←↓←＋B





教主的開場白：

哎，今期「GAME畫廊」來稿的水準十分高哩，其中一幅更是有人親身送來編輯部的，如果不刊登的話可會有負作者的一番誠意吧。好，閒話少說，看看他們的作品吧。

優秀作品：

姓名：黃秋燕
年齡：16歲
性別：女



教主有話說：

如果有沒有猜錯的話，圖中左邊應該是《聖傳》中的愛染明王吧。整幅畫很畫很有CLAMP那華麗的味道，尤是那雙如寶石的眼睛，既有眼神又有深度，也蠻喜歡。(教主又來偏私了！！我知！因為他是很喜歡CLAMP的東西！！)唔，若果把兩位的身軀若隱若現地也交代出來就更好，因為現在好像只有兩個人頭，想深點有點恐怖。





姓名：VINCENT
年齡：23
性別：男

教主有話說：

一幅色調層次感很豐富的畫，不論氣氛及構圖上都不錯。唔，其實這兩個人物的動態是否參考了遊戲的插畫呢？不過這也不大要緊，因為它們己轉化成作者的東西。但是嘛，DEMITRI的左手結構有點問題，而MORRIGAN的光‘源效果也跟DEMITRI有點不協調。

優秀作品：



姓名：鬼丸
年齡：15歲
性別：女

教主有話說：

《櫻大戰2》出場的新人物利尼啊，聞說她是一個女扮男裝的傢伙。唔，這幅畫前面的利尼其眼神蠻有説服力。但整體來説在上色上可在加點功夫，(例如加入光源效果)，而畫面亦沒有給人一個主要的訊息。

GAME 畫廊參加辦法：

畫稿大少不限，題材以GAME及動畫為主。請於畫稿背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址及電話，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌GAME畫廊收」。所有畫稿不論刊登與否，皆會寄回給作者。而每期會選出三至四幅作品刊出，及有稿費作鼓勵。(惟鉛筆及原子筆畫恕不接受)

這是你們的「編輯TOUCH！」

其實「編輯TOUCH！」的目的，希望各方教友可以利用這片小天地跟我們眾編輯交流。例如可以了解一下作為《遊戲誌》編輯的日常生活、(寫稿→吃飯→睡覺→寫稿？)小健健最愛吃的東西（6號餐要多隻淨熱狗？）、又或者向ZAC請教一下各賽車女郎的資料等等。總之是一個讓讀者了解編輯的機會，事不宜遲，快點寫信來啦。



莘莘學子無助的苦訴

致教主大人：

您好！本人今次寫信的目的，是希望籍著「無責任讀者擂台」反映一些事情。

本應於3月26日發售的《拳皇97》和抵買版，早於23日晚上已有發售了（打探得知）。本人雖然知道香港出GAME日期會比日本早兩、三日，但因考試進行間無法抽身前往購買。於3月26日當天，本人走遍港、九各大商場，除了發現因反應良好而斷貨外，一些無良的商店如旺角的「X景」商場竟將貨收起，只放出數隻，炒至接近700元（抵買版），普通版接近500元！本人欲購買抵買版卻因價錢太高而不能購買，本想往遊戲誌尊賣店購買又沒有貨，令本人非常失望。

此信寫於4月4日，但仍沒有貨，為甚麼呢？據我所知，批發商把貨收起不放，令商店無法入貨（打聽回來，不知是否真實），於是一些無良商人便將手上存貨高企價格售出以謀取暴利。可悲可悲！本人一個中五學生，又何會有這麼多錢購買呢？無良商人此舉是想將香港遊戲事業推入絕路嗎？現在香港翻版橫行，我想必定是那些無良商人的舉動，使翻版事業有增無減。本人一向支持正版，資金所限所以買GAME量不多只會選擇自己最喜歡的GAME購買。無良商人此舉是否要本人棄正道而走入魔道（翻版）嗎？（教主按：武俠小說？）本人知道尊賣店的GAME價格合理（不是奉承），但因缺貨而不能令購物者受惠。

最後，我希望批發商有存貨的話請不要收起不放（若真有此事），助長奸商謀取暴利。亦希望商店將價錢回落至400至500元，因為發售日之前抵買版是以這個價錢左右發售的（打聽及得知），好讓購物者受惠，別再炒價了！

敬祝
遊戲誌生意蒸蒸日上

無助中五學生敬上
98年4月4日

教主有話說：



這封信很多消息也是打聽回來的，坦白之餘也令它變得欠缺說服力。不過無論這些消息是否打聽回來，有受歡迎遊戲被炒賣、甚至衍生出一些不正當的售賣手法已不是罕見的事。（各位可看看第71期《遊戲誌》KOTARO的編者話）不論有沒有人控制貨源，這種炒賣活動怎樣說也不是一件對市場健康的事。而在這個混亂得可以的遊戲售賣市場，作為消費者可做的，就是增加對遊戲的知識，（如商品的售價、遊戲的硬件要求、有甚麼附錄等）及舉報奸商。不過最基本，還是要改變眾人對此等商品的價值觀。

詳評《基力之野望》

教主：

本港有不少的高達迷，本人亦是其中之一。

《基力的野望》一出，當然不能放過了。

這隻GAME是超任時代《高達》、《GX高達》（教主按：超任有出個一隻名為《GUNDAM》的遊戲嗎？是哪隻呀？）等名GAME的繼承品，同時亦把戰略的要素加入了遊戲內。雖是大戰略那行軍佈陣的進軍，但卻被那些指定攻略目標搞得縛手縛腳。可能這GAME是《基力的野望》吧，（不是自護的或你我的野望！）0079那段架空歷史，基利的天才戰略是賣點，又怎不能強制性進行呢？

GAME中是以三機一組、三組一隊這新戰術意念，再加上充滿動感、子彈及激光橫飛的戰鬥畫面，把原著的神韻盡展在玩者前。而且GAME中人物眾多，雙方不乏名將，不但有0079一年戰爭，0080口袋裡的戰和0083，還包括0087年Z高達中的佐米托夫（泰坦斯）和卑格斯（奧干），甚至有SATURN GAME裡SIDE STORY中的EXAM和BD（教主按：是不是「BLUE DESTINY」？）的自護機師。一切一切都令人玩得入迷、興奮。

雖然遊戲總要有一定的難度，但要以有限的資金，150回合內定高下就實在太困難了，故08小隊的GM和恐怖的高達常常令人陷入危機。因此用12組飛機把UN的BASE都包圍，再封鎖地球圈，全力發展MS中的大魔（MS09），勇士（MS14），保証能在100回合內打倒UN。另一個建議是同時進行奧大利亞攻略和第三下降作戰（可在造大魔後），因為只有大魔才可抗衡陸戰高達（V計劃在作戰後才出現。）

這隻GAME可獲9分，當然我亦給少少提議：

(1) 加入機師死亡、被捕、受傷等狀態。
(2) 把金錢的收入增加和花費減少，令遊戲更公平和刺激。
(3) 有名機師的機動戰士亦應有兩台量產機相伴，三台機一組。
(4) 可以集體肉搏戰！！！（如九台高達斬九台勇士）
(5) 加入殖民星和月面之戰和戰術地圖。

希望BANDAI能繼續做出好GAME。亦冀望下次能玩Z－G，（教主按：是否Z GANDUM？猜死我了）THE－O和卡碧尼之一場未來的三國演義，而S高達、Z匹斯都不錯。若有一場0079－0093的大混戰就一流了。（教主按：你在寫甚麼呀？兩個年份能戰鬥的嗎？）

祝貴教昌隆

10－4－1998
曹孟德上

教主有話說：



一位對高達甚有研究的讀者哩，看他的信已感到他玩此GAME時是何等投入。明顯地，上一輩的動畫迷還是留戀著七、八十年代所製作的《高達》動畫。唔，而現在所推出的《高達》動畫，沒有一針見血的人性刻劃，好像少了點東西。

讀者評壇分類廣告

本人一向對格鬥GAME都沒有興趣，但聽到朋友時常說《鐵拳3》非常好玩，於是本人便嘗試玩。初時玩的時候覺得有點沉悶，但玩了一段日子，便覺得很刺激。開始玩的時候只有10位人物選擇，但只要用他們打爆機後，便可擁有19位人物了，但還是欠2位人物。後來，我亦能夠用到其中一位隱物，牠是一隻不知是龍還是烏龜的動物，（教主按：是GON呀！你沒有看《遊戲誌》的嗎？）用牠玩「TEKKEN BALL MODE」大多可以輕易勝出。而「TEKKEN BALL MODE」非常有趣，因為除了要用格鬥術外，還要注意著球是否跌到自己場內。另外，「TEKKEN FORCE MODE」亦是非常刺激。對於有興趣或沒有興趣玩格鬥GAME的人來說，《鐵拳3》是不容錯過的。

評分：8分
讀者巴特拉上

教主有話說：



果然是NAMCO的主力作品，可以吸引一個不大玩格鬥遊戲的玩者去玩，其魅力可想而知。不過此系列就比較古怪，業務用版永遠不及家用版的受歡迎。可能大家也知道在不久將來，就會有一隻移植度有九成以上、又有OPENING、又有ENDING的家用版推出吧，所以大家也不大心急的去餵機。（哈哈，我自己就是這樣的啦，WELL，都不知是好事還是壞事）



《遊戲誌》編輯是怎樣打機的呢？

小健健現在打機是分開「為工作而打的」及「為興趣而打的」。WELL，先說說工作的吧。

在我而言，利用自己的打機技術作為「一技之長」的去賺錢，是一件很吃力的事。

因為你不是為了自己而打機，是為了工作。所以在遊戲時，不但不可以隨心所欲的想怎樣玩就怎樣玩，還要一面把遊戲過程錄下，一面記下重要事項，以便之後寫稿時使用。有時，為了達成或找尋遊戲中某一些條件，會把同一樣東西玩完一次又一次，就算感到納悶也好，也要繼續，因為這是工作。再加上截稿時間及同業的競爭，那種感覺是不大好受的。若果想你的稿件比其他人優勝，那就請你放更多時間下去，暫且忘記身邊的事，不停的在那個遊戲世界中嘗試、找尋。唔，若果是在這樣的環境下，我會感到很孤獨及無助。

例如是開發格鬥GAME的連續技吧。把同一組指令出完一次又一次，不但手指麻木，就連腦袋也麻目了。有時又會做到傻呼呼的，辛辛苦苦弄出來的連續技到最後才發現原來是忘了錄影，如是者就要再做多遍……。多無奈。

而我覺得最吃力的，莫過於繪製3D遊戲的地圖。我們的工作，就是要把用3D角度來表現的畫面，用我們的腦袋拉成2D的頂視圖，再按比例的繪在格仔紙上。唔，實在是非常費神及時間的啊。而最要命的就是當ARTIST替你用MAC機繪好地圖後，還有很多「後期工作」。例如加上道具的位置、敵人的位置、移動方向等等。而且一期又不只有一個地圖，至少有三、四個，實在是件不簡單的工作。

至於「為興趣而打的」嘛，當然快活得多。不理甚麼的只要自己覺得是享受的就可以了。因為遊戲那些考驗在工作上已經受夠，在家想真真正正的為自己打機。好像我在家玩《BIO HAZARD 2》，我不理有沒有隱藏的東西，把難度調校至EASY，再在遊戲內把喪屍殺過痛快就是了。而道具遺留了就由它遺留，不像做攻略的要「一件不留」。而且公司又這麼多遊戲資源，大可以試玩過哪一隻GAME好玩才買，不用看GAME評。（喂，你自己都要寫啦）又可以免費看大量最新最快的GAME書，噢，多好。

另外，由於在工作時已為遊戲花了不少腦汁，所以在玩自己的遊戲時，都會揀選一些不需太用惱去思考的，所以戰略遊戲還是少玩少玩。給我發洩的格鬥GAME就最好不過了。至於攻略本嘛，我當然是會看的啦，而且有些是自己同事的產品，又怎可以不捧場？有時看到不懂的，又可以親口問過究竟，也蠻方便。總之一句：我因工作令自己打機方便不少啦。（你都幾坦白）

寫到這裡，嚕嗦也發得七七八八啦。希望你們對我這個小混蛋在打機方面的東西有多點認識啦。請呀。（跟著「縫」一聲的溜掉）（小健健）

當在下仍很年幼時，遊戲機是一種玩具、打機是一種玩意（敗家的玩意），還記得在下第一部接觸的主機是雅達利ATARI，那時候每個遊戲都需要由父母付錢買，所以能買下的遊戲不多，最有印象的是《百戰雄師》、《鳳凰基地》和《毛毛蟲》，而每當和父母一起到尖沙咀行街時，都一定會到尖沙咀中心的雅達利陳列室玩玩那些自己沒有的遊戲才安樂的。

此後當從紅白機年代開始踏入MEGA DRIVE年代時，在下因為一個偶然的機會成為了遊戲雜誌編輯（關於這方面，日後有機會再談），這時的工作性質主要是翻譯日文稿件，雖然實際打機的機會和以往差不多，但因為需要詳細地看遍每個遊戲的介紹內容來翻譯，不知不覺間便學會集中時間選一些質素較佳的遊戲來玩，而玩的時候亦比以往更易上手了。

但當開始了「一族」的攻略生涯後，在下的打機生活便有了很大改變，雖然能夠第一時間全心全意去攻略當時最受注目的RPG（亦自此便養成自己24小時不眠不休的打機模式），但因為當時市場要求有全文翻譯的小說式攻略，加上那時候的稿費實在差得你不會相信（開始寫攻略稿之前在下是要到便利店當兼職的），空餘時間變得極少，很多想玩的遊戲都變得沒有機會一試，這對喜愛打機的自己來說其實是很痛苦的，但因為要強制自己爆機，想不通的謎也要自己解決，日文能力及對SLG的戰略思考能力都提高了不少。

直至和米奇創立《遊戲誌》後，總算是製造了一個由數位愛打機人仕組成的空間，雖然自己的工作仍然是很忙，但因為所有同事加起來便差不多等於玩齊當時所有遊戲，變成了很容易聽到哪個是「好GAME」，哪個是「雞GAME」，加上工作壓力說到底也是以往減輕了，公司本身又有不少愛買GAME之人，薪金方面又有所改善……於是便不時會買下一些較著名的原裝GAME，待自己回家時可用來消磨時間，但這些遊戲其實往往就是自己在工作上需要做的遊戲……在公司還玩不夠嗎？所以不少都是買了回家後到現在仍未開封的（傻瓜……）。

有些人會問在下最喜歡哪幾個遊戲。說真的，十多年前由於電視遊戲仍是起步階段，不少作品均會有着強烈的原創性，玩的時候都會覺得很新鮮；現在打機的時候，除了不到百分之一有着真正全新概念的作品外，總會留有某些遊戲的影子，即使你有15%原創的部份，但85%的東西我已在其他遊戲中體驗過了，所以在下近年來開始對那些原創性高的作品特別有好感（如《NOeL》、《PARAPPA THE RAPPAR》及《UO》），當然，由於工作上的關係，一些以往是由在下負責的系列作品續篇，在下很多時都需要繼續負責它們，但以往回家時會花時間玩《FF》或《機械人大戰》，現在則寧願用來玩《UO》，又或是開大喇叭玩《PARAPPA THE RAPPAR》。

不知道其他同事是否相同，但以上就是在下的一個打機生活簡介。（J.J）



天草四郎 時貞乎？

幕後黑手：

HELLO！吾初寫信到此，敬希回覆。

1) 吾欲知GALLOP RACER 2（即RAC賽馬）於PERSONAL MODE中，如何使用所有馬匹？
2) 於Xenogears中如何加「素早」（除用ITEM），因本人已升至很高的L.V.也不能加任何一點。
3) 余欲知會否出一本「極」詳細的Xenogears攻略本？
4) 欲問會否於近期內出年鑑？
5) 本人覺得「天誅」很好玩，同意否？有其秘技請必先刊出。
6) 本人在感覺上覺得「Bio Hazard 2」較「1」遜色，同意否。
7) 本人於《便利店時代2》差一件物品就可以集齊29件，但終不能成功，請指教。（已試過做專門店或放在熱賣物品附近，然後「狂」補充，亦不成功）。
8) 最後本人有一個自己想了很久的夢幻之作，欲在無責任讀者擂台發佈，請指教。
9) 本人不知這種寄信方法對不對，做錯了請指教。

吾祝貴刊銷量比TITANIC的票房還要勁無限倍，並祝《GAME PLAYERS》所有員工事事順利。

忌子上

忌子:

1) 對不起！黑手對禽畜類競賽遊戲並不精通，所以愛莫能助。
2) 遊戲內其中某些特定的魔法和BOOSTER應該可以幫到汝。
3) 現在暫未有推出《XENOGEARS》攻略全書的打算，但黑手可以為汝直接反映一下此意見。
4) 《遊戲誌次世代年鑑98年版》平裝版將會於六月下旬推出，而特別限定版則會於七月中旬推出。
5) 《天誅》是近期的佳作，黑手亦非常鍾愛，而此遊戲的秘技可參閱70及71期的秘技工場。
6) 從畫質上《BIO HAZARD 2》的而且確優勝於前作很多，但遊戲中最大的賣點驚嚇性卻遠遠及不上前作。
7) 唯一方法就是完成四個版面後，進入隱藏的東京版面內，或許有汝想要的最後一件貨品。
8) 無責任讀者擂台是無任歡迎，但黑手首先想知汝的夢幻之作究竟是甚麼？
9) 完全正確。

要贏人就先要贏自己

幕後黑手先生：

我有的好重要嘅問題想問一問你，唔知你可唔可以解答我嘅疑難呢？

疑難（一）：我係你地遊戲誌嘅忠實Fans，我期期都有買㗎！之不過第67期出嘅時候啱啱反咗大陸，反嚟落嚟嘅時候就人間蒸發咗咁，搵咗好多間報紙檔同補購站都搵唔到，又試過寄信無你地雜誌社補購第67期，但係你哋寄嚟信俾我話冇曬第67期，我唔知點算好，我等緊個期攻略用㗎，唔知你可唔可以話我知邊到可以買嚟第67期呀？

疑難（二）：SATRUN的「GRANDIA」有冇的金手指可以升級唔需要升得咁辛苦架？又或者係無限金錢都得架！

疑難（三）：唔知「魔法學院」玩唔玩得過呢？

疑難（四）：唔知「白魔女傳～另一個英雄傳說～」又玩唔玩得過呢？

疑難（五）：SATURN最近有乜賽車好玩又玩得過呢？

DADDY生字

DADDY生：

1) 新年前夕推出的《遊戲誌》第67期，反應奇佳，曾有多名讀者來信要求補購該期，可是本社內的已全數寄出，所以讀者們若想補購該期的話，請往各補購站補購吧！若連補購站亦沽清的話，那就連黑手亦愛莫能助了。
2) 《GRANDIA》中升級和取得金錢其實都並非最重要之處，所以不需要用金手指密碼亦可輕易完成遊戲，更可況黑手一向礅成讀者靠自己實力完成遊戲，才是尊重遊戲的表現。
3) 《魔法學院LUNAR》是個不俗的RPG遊戲，喜歡《LUNAR》系列戰鬥形式的人大可一試。
4) 《白魔女傳～另一個英雄傳說～》也是個不俗的遊戲，放膽一試吧！
5) 較近期可算是TAKARA的《CHORO Q PARK》（Q版賽車PARK），而下個月JALECO的《GT 24》當然就是必然之選。

RPG只得SQUARE？

幕後黑手先生：

How are you？本人是第一次寫信來的，希望解答我的問答，本人的中文程很差請見諒！本人民移Australia七年多，我是GAME PLAYERS的忠實FANS，本十分愛玩RPG種類的遊戲，特別是FINAL FANTAST這隻GAME。

1.FINAL FANTASY V會出英文版嗎？
2.《F.F.7》有沒有秘技和秘密呢？可以告訴我嗎？
3.貴刊能刊登《F.F. 7》英文版的攻略嗎？
4.PS除咗《FF 7》有英文版出，其他RPG GAME有無英版出呢？請告訴我？
5.GEX這隻GAME有無秘技？
6.PS是否將會推出新機和SS的新機可時推出？

Australian上
祝：貴刊銷量全球NO.1！

Australian：

1) 當然推出了！你還未買嗎？
2) 由於《F.F.VII》所涉及的秘技和秘密着實太多，即使用兩版信箱也說不完，所以黑手還是建議你買攻略全書罷了，因為當中已收錄所有秘技和遊戲中的各項秘密，別具珍藏價值。
3) 對不起，因為英文版《F.F.VII》已推出多時，所以並不打算為遊戲再作攻略，對於這點黑手真是萬分抱歉。
4) 由於外國對日式的RPG並非太過接受，所以RPG出英文版的遊戲亦實在寥寥可數，而除《F.F.VII》之外，最為人熟識的RPG遊戲就是剛推出不久的SQUARE作品《SaGa FRONTIER》。
5) 由於未知《GEX》的秘技是否與日版共同，所以黑手就登三個較重要的秘技讓你一試吧！

無敵

在遊戲中暫停後，按着R1輸入×、□、↓、↓、↑、↓、→。

SPEED UP

在遊戲中暫停後，按着R1輸入↓、START、→、→、↓、↑、START。

隱藏版面

在PASSWORD中輸入「RYYRYXKB」開始遊戲，便可進入平時沒有的「PLANET X」隱藏版面。

好大的風

各位編輯：

您們好！唔知您們識唔識睇簡體字，本人是貴刊在廣州的忠實讀者，我淨識睇繁體，但唔識寫。有幾處問題，請指教一番。

一、能否做一個索尼機從V000型－W000型母款的配置，底板，端子，產地，功能甚至係有否教熱等方等話有什麼不同之處的圖表，作一個比較。（最好出個土星機的）。
二、因本人在香港無人無物，能否用寄款方式補購貴刊？
三、請介紹一下香港各大遊戲用品的商場（名稱），包括2手貨市場。
四，希望貴社出一本書，介紹

PS，SS至今為遊戲內容寫作出詳盡年鑑(評分為編者個意見，不涉及雜誌立場)。

祝：銷量上升（夠行貨）

ZYC

1998.3.14

ZYC：

1）其實PlayStation和SEGASATURN所曾推出的型號着實太多，而且並非每部機亦有公布其詳細規格，加上往後想信還會有更多的型號繼續推出，所以坊間很難作出比較。
2）雖然本刊並不接受現金的寄款補購，但郵遞支票的補購方式則無任歡迎。
3）荃豐中心、葵涌廣場、黃金商場、好景商場、東方188商場、銅鑼灣中心、龍珠商場及淘大商場等。
4）我想《遊戲誌次世代年鑑》應該可以滿足到你。

（陰魂不散）俊彥，你喜歡足球嗎？

幕後黑手：

本人其實很喜歡玩遊戲機的人，有些GAME難玩的時候，但有本刊物遊戲雜誌，是他幫我解開所有謎，這本刊物就是《GAME PLAYERS》了。

1）請問《SQUARE》廠在日本有沒有消息會推出《聖劍傳說4》、《浪漫傳說4》、《時空穿梭機2》、《龍界傳說2》、《洛杜羅之秘寶2》或《秘寶獵人G》的續集，如果有消息的話，這些超級佳作會在下一代的邊部次世代機上推出，還有以的佳作有沒有出過動畫的TV版和電影版？
2）請問《桂正和》有沒有推出過自己的遊戲作品，例如有乜作品，會在Play Station或Sega Saturn出遊戲？
3）請問《鬼神童子》在超任曾推出過3集的時，有沒有在其他機種推出過Game？
4）SEGA SATURN曾推出過《BLUE SEED》請問有沒有機會再推出《BLUE SEED 2》？
5）請問《龍珠GT》、《新世紀福音戰士》、《BLUE SEED》、《BLUE SEED 2》或《不思議遊戲》全部TV版有沒有推出過DVD 版本？
6）請問VCD是否較，CD，LD，DVD易跳線和跳聲，因為我有很多正版VCD都有以上問題，還有VCD看畫面的卡通的人物説話時，點解配音的聲音拉後咗，而不格口形，是在SEGA SATURN看VCD是否有缺陷度至以問題？(我部SS是有改過機的)。
7）請問日本為什麼不流行VCD和DVD，但是有很多卡通動畫都錄在LD或影帶上？
8）請問日本有沒有傳出消出NEO．GEO，DVD－ROM或CD－ROM的64 BIT家庭機版本新機？
9）請問日本卡通動畫的LD其實有沒有海報，説明書或表格的卡紙附送，還有日本的卡通動畫的LD影帶會這麼昂貴？(因為我實在太多野問所以很不好意思)。

祝《GAME PLAYERS》捷捷上升

忠誠讀者久保嘉晴

久保嘉晴：

1）除《ROMANCING SaGa》系列曾於PlayStation上推出過續編《SaGa FRONTIER》之外，以上其他作品暫未公布或於哪機種上推出，而且SQUARE眾多作品中，就只有《FINAL FANTASY》曾被動畫化，其他作品均未有緣被搬上大銀幕。
2）桂正和是一名漫畫家，而非遊戲廠商，所以未曾於各機種上推出過任何遊戲，但以其旗下作品改編成的遊戲就則有電腦的《電影少女》、MSX和MKIII的《夢戰士WING MAN》(前者是AVG，後者是ACT)，還有為動畫作人設及後被遊戲化的《ZEIRAM ZONE》。
3）有，包括GAME GEAR和PC-FX兩部機種。
4）由於《BLUE SEED 2》在日本的受歡迎程度已大不如前，而且當初並未有採取遊戲動畫雙線進發的策略，現在才推出可能為時已晚，所以推出的機會應該不高。
5）除《新世紀EVANGELION》曾推出DVD版本之外，以上其他作品均未曾推出過DVD版本。
6）理論上，應該就與改機無關，而原因主要涉及SEGASATURN的MOVIE CARD質量並不高所致，才會出現這樣的情況。
7）由於日本的影帶主要是作為租賃服務之用，而LD則主要作為售賣之用，所以以這兩者為主。至於VCD因為其效果始終較低，質素亦並不高，以致主要作為一些較偏門之用。此外DVD雖然質量高，可是製作成本昂貴，加上並未普及，令其未能成為主流之一。
8）傳聞SNK的而且確會推出64-BIT家庭用遊戲機，但以黑手的愚見，由於SNK暫未能克服硬件和軟件於成本上的問題，所以即使推出亦不會是短期內的事，至於使用哪種作為媒體則未有進一步消息。
9）在日本，LD和影帶都必會附送海報，可是香港就可能會並因未提取和店舖留起才會沒有，至於説明書和表格則沒有。另外，LD和影帶售價昂貴，是因為其製作成本高所致，值不值得則見仁見智。

每個月總要一次！

TO 幕後黑手：

小弟第一次來信，希望能登在貴刊之上？

(1) 小弟在Game Players第65期抽獎中中了PS Game的二獎可惜小弟剛巧不在港，通信紙也失去了，不知可否再取回那份獎品呢？
(2) SS中的Dargon Force I有沒有秘技？
(3) 64DD大約港幣多少？
(4) SS的原裝SAVE咭，傳説至少可以用上一年，為何我的3張SAVE咭常失去記錄，我只買了三個月左右？
(5) Pocker Fighter在SS上何時出售？
(6) N64如何洗去SAVE？
(7) 第一代PS是否比現在的好？
(8) 有些商鋪説換了機上的光頭(SS ，PS) LOAD碟較快，是否真的？
(9) 香港有否半透明的SS買？

HARVEY上

HARVEY：

1）你應立即聯絡《遊戲誌》編輯部章小姐洽。
2）暫未得悉遊戲有任何秘技。
3）其實日本方面64DD的價錢是仍然未定，但生產商任天堂卻承諾盡量會將N64加上64DD的價錢為25000日圓($1470) 以下。〔＊N64於日本的價格為15000日圓($882)〕
4）SAVE的壽命並非如你所説般兒戲，只不過市面上太多假SAVE CARD，所以才會出現此情況，但原裝的SEGASATURN SAVE CARD質量亦不見得太好，而行內一致公認《櫻大戰》SAVE CARD品質最好，其次就是《心跳回憶》SAVE CARD，可惜兩者於不久前已絕版，相信頗難再找到。不過，專為遊戲《TAMAGOTCHI PARK》而設的SAVE CARD據聞不錯，不妨一試。
5）7月9日
6）在選項中消除本體記憶便可。
7）雖然1000機的而且確質量上盛，但坊間卻傳聞新型號立體多邊形機能較優勝，信不信就見仁見智。
8）這點不能盡信，始終不應貪一時之快而擅自修改機體，否則對主機可能會構成很大影響。
9）執筆之時，黑手仍未見到港。

遊戲配件睇真D之「HORI手掣大解剖」

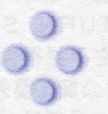
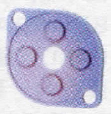
近日接到《HORI手掣》代理提供的消息，得知市面上出現了仿製的HORI手掣，的確令人震驚（筆者竟然在出巡時看不到，此人擱筆後將會被人倒吊燒腳毛）。各位玩者玩遊戲時，應知道除了電視、遊戲本身重要之外，其實手掣也是重要的一環（詳情請看上一期『打機的正確姿勢』），若果買了一個假的手掣，除了品質較差，對手部健康也可能構成影響。現在就讓各位讀者看看真正的《HORI手掣》和仿製的分別吧！

手掣本身：

1 真的HORI手掣是用原裝的IC，而且電路也較仔細



■ 上面的就是真的HORI手掣，可以看到原裝的IC。

■ 左邊的是仿製的，只有四粒分開的感應器，很容易脫掉哩！

2 真的HORI手掣十字鍵的感應器不像仿製的簡陋

3 真正的HORI手掣四個按鈕的圖案不是印下去的，所以不會褪色，摸起來亦會有一種凹凸感



■左邊是假的按鈕，比右邊真的質素較差。

4 手掣上PlayStation標誌比較清晰

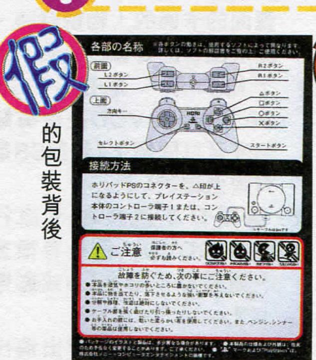
5 真的HORI手掣上START和SELECT鍵的位置是沒有空隙的，是完全嵌入的。



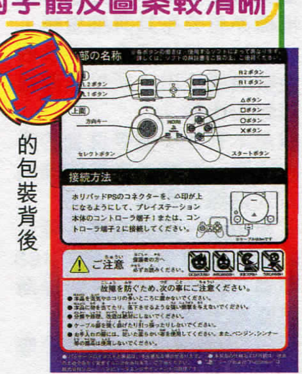

包裝分別 （五個■最高）

1 包裝背後解說的字體及圖案較清晰

假的包裝背後



真的包裝背後



假



真

	假	真
2 字體清晰度	■□□□□	■■■■■
3 色彩鮮艷度	■□□□□	■■■■■
4 標貼顏色美麗度	■□□□□	■■■■■

5 真的HORI商標及下角的《PlayStation》標誌上，原裝的印刷也比仿製的仔細得多！

假




真




遊戲配件睇真D

能感應你步數的新類型手提遊戲機—「POCKET PIKACHU」！！

TEXT BY：小健健
鳴謝：飛龍
協力：積奇

某天行過銅鑼灣中心，見到一大班日本太太及他們的孩子，有的在研究著一個黃色的迷你遊戲機；有的在翻閱一本類似説明書的東西。那班小孩子還四處跑的非常雀躍。唔，這是甚麼來呢？從外表上看來好像是「TAMAGOTCHI」，但仔細看又不像……。這究竟是甚麼啊？！哎！！我想起啦，這就是由任天堂所推出的新類型手提遊戲機—「POCKET PIKACHU」！！

基本遊戲概念：

其實這不並是一隻育成遊戲來。此遊戲機的目的，是要讓玩者有跟「POCKET MONSTER」的主角—PIKACHU一起生活的感覺。而遊戲機中的PIKACHU更會因玩者不同的生活步伐，而作出不同的行為變化。

機身外型：

既然説得上是迷你遊戲機，體積當然不會大得到哪裡吧。(廢話)其實它的大細及重量跟一部「TAMAGOTCHI」差不多。不過，「TAMAGOTCHI」機體上只有3顆小鍵；(不是小健健)而「POCKET PIKACHU」的機體上就像GAME BOY那樣，有SELECT 、START 、A及B鍵。

除此之外，此機的背部就有一個夾，可讓玩者可以把它夾在褲頭上再四處跑。而在機頂更有一個小孔，那麼玩者就可用繩把「POCKET PIKACHU」掛起來了。



■有了這個夾，就可把它夾在褲頭上。 ■而頭頂的洞更可讓繩子穿過去。

怎樣玩的呀？！

若果想玩「POCKET PIKACHU」這遊戲機的話，就一定要機不離身。為甚麼呢又？

其實在「POCKET PIKACHU」的機體內，是有一個感應器，用以感應機身的搖動。故此當玩者把此機掛在身上時，它就可以計算到你的步數及行走密度。

但給遊戲機計算到玩者的步數又有甚麼作用呢？其實這些步數可説是此遊戲的「原動力」！若果玩者想跟PIKACHU的友好度增加，就要送禮物給牠。不過嘛，送禮物這東西不是你想送就送。因為這是根據玩者所行的步數，來決定你可以送給牠禮物之數量。即是説，若果玩者越行得路多，那麼就可送越多禮物給牠。



■就算是這樣的搖，也可以增加步數的。

有沒有迷你遊戲的呢？

「TAMAGOTCHI」就是玩猜左右這迷你遊戲，而「POCKET PIKACHU」中又有沒有迷你遊戲的呢？答案是有的，而且所玩的更是老虎機。然而，在這個老虎機遊戲中玩者所下注的，就是你辛辛苦苦儲下來步數。不過這小小的投資也是值得的，因為若果把玩者拉了三個「7」拉出來，就可一次過送500個禮物給PIKACHU。呵呵，到時就真是開心死了。

327 Watt
プレゼント
300 W
GIVE?



好玩在哪裡？！

不會妨礙玩者的正常生活！！

有時玩「TAMAGOTCHI」，一陣子要餵牠吃東西、一時又要跟牠玩、一時又要跟牠清理大小便。麻煩之餘，更會不知何時的「必必」響，絕對是妨礙玩者的正常生活。不過玩「POCKET PIKACHU」就不需這樣，牠不會失驚無神的大叫大嚷。若果玩者想知道牠正在做甚麼，只要拿起來按個A鍵就可以了。

PIKACHU跟周圍環境的連繫

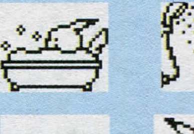
其實機內那個搖動感應器可説是PIKACHU跟周圍環境的橋樑。例如當玩者跑步時，遊戲機就會感覺得到，那麼畫面中的PIKACHU就會跟著玩者一起跑；(不過有時又會踏單車)在晚上，PIKACHU睡著了，玩者就可以不停的搖動機身的把牠搖醒。而這些連繫的感覺都是其他寵物機沒有的。

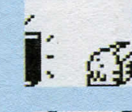


■若果玩者跑步的話，遊戲機是會感應到，令PIKACHU的動作有所變化。

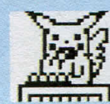
多姿多采的PIKACHU日常生活！！

若果PIKACHU每天只是傻呼呼的行來行去，也許玩者很快會玩厭。所以在遊戲內PIKACHU會有各種各樣的活動。例如一會刷牙、玩泥沙、吃東西、踏單車、駕跑車、洗澡、睡覺做功課等等。令玩者感覺牠就是你生活的一部份。







TEXT BY: 小健健

紅白機經典遊戲

前言:

前陣子ZAC及小胖子NASH不知家中哪個櫃底找回一些紅白機盒帶，可惡的還把它們帶回公司，(NASH還把家中的紅白機及磁碟機帶回來)而且還硬巴巴的把眾人之童年回憶挖出來。

就是這樣，為了使一些玩過紅白機的玩者找尋他過去的打機歷史及回憶；為了使一些未玩過紅白機的玩者更加能體會到此機種的光輝歲月，我們《遊戲誌》的一眾傢伙就為大家泡製一個名為「紅白機經典遊戲」的專欄。唔，而打響頭炮的，當然是紅白機經典中的經典—《孖寶兄弟》啦！！

孖寶兄弟

廠商：任天堂
類型：ACT.
發售年份：1985

這遊戲有甚麼歷史背景呢?

其實《孖寶兄弟》並不是紅白機(FAMILY COMPUTER)第一隻遊戲，(紅白機是於1983推出的，而《孖寶兄弟》是於1985才發售)但無礙此遊戲的成功，(它的總銷售量是超過500萬盒的呀！！)令到紅白機的知名度及銷售數量上升不少。

早於「GAME & WATCH」時代，《孖寶兄弟》的主角—瑪利奧之雛型已經出現。若果大家有玩《DONKEY KONG》系列的「GAME & WATCH」遊戲機的話，就不難發現每次總有一個小髯子把猩猩爸爸抓著，其實他就是瑪利奧的「前身」了。

由於《孖寶兄弟》的成功，瑪利奧不但成為了任天堂公司的代表人物，而每一集的《孖寶兄弟》更成為了任天堂公司的科技及開發技術之里程碑。

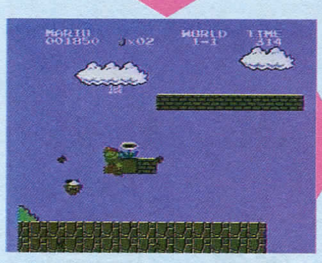
好玩在哪裡呀？！

在《孖寶兄弟》未被引入之前，香港的家庭遊戲主要是以「雅達利」及電腦(而且還要是GREEN MON的)為主。最流行的遊戲是《太空侵略者》、《PAC MAN》及《毛毛蟲》等。但它們沒有明顯的版數、用色簡單、也沒有故事背景作支持，只是單純的用人類眼和手的配合及反應來進行遊戲。然而《孖寶兄弟》一來到，大家立即感到「遊戲是活潑的、是多姿多采的；也是考反應、考智慧的」。它不但有較完整的世界觀，而且用色豐富，(當時來說)更加可讓玩者在版圖內到處發掘隱藏元素，再加上有趣的「變身系統」，實在是把初代家用遊戲完完全全的比了下去。





■令人懷念的TITLE畫面呀。



■「食菇變大人，食花可射彈」這變身系統在當時來說是非常創新的。



■在1-2中是可以選版的，大家還記得嗎?

此遊戲給小健健的童年回憶

記得第一次接觸這遊戲時，我還是一個兩行鼻涕的小學生。可惡的是家中沒有既沒紅白機、也沒有灰機，所以唯有時常跑過鄰家處玩。唔，還記當時我的技術不大好，好像也未增爆過機。但是嘛，當時的我一盒《孖寶兄弟》已夠我玩足一整天囉。雖然遊戲中來來去去都是在那個幾個地方跌死，但我卻好像不思長進的改變跳法，也許當時我是為了玩遊戲而玩遊戲，不是為了過版才玩遊戲吧。相對起現在要靠打機來混飯吃的我來比較，有點諷刺。

此遊戲給 NASH 的童年回憶

早幾日，小弟失驚無神地從朋友處找回紅白機一部及遊戲卡匣一堆(事實上也有磁碟機，可惜壞掉了)，二話不說便將其帶返公司供同僚們重溫當年美夢(你話我幾偉大呢！)。話說當年，小弟仍是一個未夠十歲的小朋友，當時有得打機已經是一件非常幸福的事，而小弟童年時最喜歡的遊戲便是這一隻《孖寶兄弟》。由於小弟那時打機的水準極之低，每當打不過的地方時，或者在取無限1UP的地方，總叫老豆幫手過關，然後不知為甚麼的，無厘頭地就被老豆「搶」了去玩 -_-！這可叫我印象難忘呢！可惜，這樣的遊戲在次世代機中都不會再見到，眼見遊戲出得一隻比一隻差，一隻比一隻濫...我真的恨不得返回童年，再玩一下以前的經典遊戲哩！



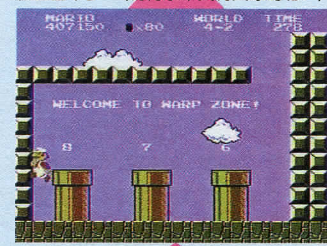
■牠就是最終波士啦，快快去橋尾啦。



■瑪利奧在水中也有冒險哩，實在令遊戲性豐富不少。(為何水中又有火球的呢?)



■終於救到公主了，嗚嗚。(不過我十多年來都未爆過此遊戲)





■還有在3-1中的「無限1 UP踩龜法」，大家還記得怎做嗎?



■除了在1-2中是可以選版外，4-2中也可以，不過就更為隱密。

鳴謝：TOKYO EXPRESS
本欄所列售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅

黃金書屋
店主：米奇

《櫻大戰2》特刊小特集

以人物為主要號召的《櫻大戰》推出第二集，相關的刊物隨即相繼推出。這一期米奇就揀了兩本剛推出的介紹一下當中內容，並為大家介紹快要推出的其他《櫻大戰2》特刊。《櫻大戰》迷，儲錢吧。

《櫻大戰2～求你別死去》花組浪漫畫報



出版社：講談社
價格：933日圓

既然名為畫報，這本書當以圖為主。這本特刊隨書附送了一張真宮寺櫻的海報。看過這本特刊你會有密麻麻的感覺，它採用了較為密集的方式介紹了帝國華擊團的各種機械、大帝國劇場的結構及故事中帝國的民間及產業狀況。各人物的介紹當然少不了，不過圖片的質素就有點強差人意。

畫報中有一個小特集，介紹現時還可以怎樣在東京感受到大正年間的風味，頗為有趣。

遊戲攻略也是這本畫報的重要部分，當中除了有關遊戲系統的介紹外，還有第一及二話的遊戲流程及戰鬥攻略，也算得上很詳盡。

其他內容還包括動畫版《櫻大戰》介紹、《櫻大戰》商品介紹、心理測驗、用語集和廣井王子跟世嘉的開發監製的對談等。實在是本充實得有點密麻麻的特刊。

《櫻大戰2》花組入隊案內

出版社：SOFTBANK
價格：950日圓

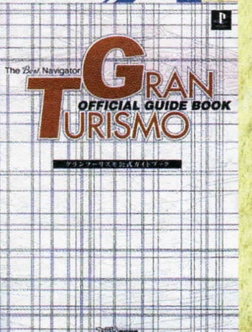
正如書名一樣，這本書貫徹了入隊案內的作成方式，一開始就是團歌、服務規則、訓示等，又花了點篇幅介紹帝國華擊團的組織結構、歷史和基地（大帝國劇場）的結構。然後是少不了的隊員介紹，並以訓練指引和入隊基礎知識的方式來介紹遊戲的基本操作和戰鬥時的攻略，但就沒有逐話的攻略介紹。

書中花了很多篇幅介紹帝國華擊團的武器裝備，又有一節有趣的入隊測驗。雖然資料沒有畫報那麼種類繁多，但就排列得整整齊齊，從頭到尾也貫徹入隊案內的心思也是令人欣賞的地方。

《櫻大戰2》新刊預告

書名	出版社	價格	預定發售日
櫻大戰2攻略花曆上卷	講談社	1200日圓	5月20日
櫻大戰2攻略花曆下卷	講談社	1200日圓	7月6日
櫻大戰2愛與戰鬥的日子～徹底攻略GUIDE（暫名）	SOFTBANK	1300日圓	9月上旬
櫻大戰2設定資料集（暫名）	SOFTBANK	2000日圓	9月下旬

GRAN TURISMO OFFICIAL GUIDE BOOK



出版社：ASPECT
價格：1300日圓

給真正《GT》迷的完全攻略研究刊物，包裝本身已非敘精美，就算有接近1/3是單調的資料表也採用了銀色和黑色的專色印刷，認真利害。全書分為三個部分，第一部分是技術編，詳細介紹各種入彎方法、細微至波箱的各種設定對跑車造成的影響的詳細分析、各賽道的要點等；第二部分是各款登場名車的介紹，配以精美的彩照和獲獎資料；第三部分是各種資料表，包括各級車牌的取得方法、中古車價表、名詞辭典等。

LOVE GAMES



出版社：MYCOM（每日COMMUNICATION）
價格：952日圓

又是一本以美少女家庭遊戲為主題的雜誌增刊。這本《LOVE GAMES》最特別之處是有大量插圖和一口氣附送六張拉頁海報，加上一張《下級生》的大海報，的確是吸引人購買的賣點所在。內容方面較為單薄，只是以格鬥、夢幻、科幻、動畫、校園、現代、恐怖、神秘和桌上遊戲為分類來陳列女孩子。不過為了那些插圖……

保存版 遊戲人物商品大圖鑑



出版社：EXCEED PRESS
價格：1480日圓

以VIRUAL IDOL商品為題材的書刊的愈來愈多，這本《遊戲人物商品大圖鑑》雖然以硬皮包裝，但內容就不得不說貧乏，集中的專題只得《櫻大戰》、《SENT～》和《TLS》，《電擊G摋MAGAZINE》附送的產品附錄還要比這本好哩。

超級機械人大戰機體解說II 往完結編

出版社：寶島社
價格：724日圓

一本不得不說有點騙財的特刊，內容主要是各主角機體的基本數據解說，黑白頁佔了大部分。

新刊預告

書名	出版社	價格	預定發售日
超絕大技林 98年春版	德間書店	1200日圓	4月24日
機動戰士高達基利之野望壓制作戰報告	講談社	1000日圓	4月30日
裝甲騎兵VOLTS完全攻略GUIDE	講談社	1200日圓	4月30日
機動戰士高達基利之野望完全攻略GUIDE	MEDIAWORKS	950日圓	4月30日
超級機械人大戰F完結編大攻略全書	講談社	1200日圓	5月23日

街頭GAME霸王

文：ZAC

CAPCOM傳聞一大堆 新GAME多到去趦爐

話說哩個《STAR GLADIATOR 2》就到咗啦，聽講家陣只係得佐敦「驚駭」先有，其他地方就要遲啲先有，想玩嘅機友好快啲去嘞。隻《STREET FIGHTER EX 2》就話5月先出啦，咁之後仲有啲乜呢？據小弟收返嚟嘅線報所得，原來CAPCOM將會有好多嘢出，雖然好多都唔知堅定流，但不妨話俾大家聽，大家一齊研究吓啦！

(1)《DARKSTALKERS VS STREET FIGHTER》

好似話會係下一個「VS系列」，機友們都覺得會好玩，而且CAPCOM於唔使「靠外人」，自食其力咁玩佢嘅「VS系列」咁話。傳聞話會喺98年尾。

(2)《STREET FIGHTER III 3rd IMPACT》

喺舊年日本AM SHOW曾經喺宣傳片中出現一個好大嘅「3rd」字樣，而且仲有一張春麗嘅設定彩圖緊接出現，於乎哩個「3rd IMPACT」嘅傳聞就不徑而走。家陣最新VERSION嘅傳聞就話除咗會有春麗之外，隻GAME仲會喺1999年推出。

(3)《STREET FIGHTER IV》

亦有傳聞話CAPCOM喺1999年嘅重頭作將會係《STREET FIGHTER IV》。但係若果CAPCOM真係會出《3rd IMPACT》，咁佢冇理由會咁早出《STREET FIGHTER IV》㗎？《STREE FIGHTER II》同《STREET FIGHTER III》都差成5年……

(4)《STREET FIGHTER ZERO 3》

哩個就已經係可以話係人都知嘅消息，而CAPCOM方面亦都証實咗哩個《STREET FIGHTER ZERO 3》係已經開發緊，但係就死都唔講幾時出。不過據聞今集會加入大量新角色同新系統。唔知到時會有乜人呢？會唔會有EAGLE(《街霸》第一集個英國棍佬)同埋MIKE(《街霸》第一集個黑鬼)呢？據聞話今年夏天就會出，係就好嘞(但係香港CAPCOM有人話俾小弟知應該要到年尾先出，邊個先至真呢？)……有啲傳聞仲離譜，夠膽死話98年5月5號出，如意外隻會係《STREET FIGHTER EX 2》嚟……

■唔通真係會有魔域戰士大戰街頭霸王(設計圖片)？



■哩個就係傳聞中《3rd IMPACT》嘅春麗設定嘞

射呀射，射他吧！

唔知大家鍾唔鍾意玩鎗GAME？小弟耐唔時都有玩吓，但係就對NAMCO隻《TIME CRISES》好有印像。鬼咩！又要計時間又要踩腳掣避子彈，真係可以話虧佢諗得到呀。家陣隻《TIME CRISES 2》就嚟到港，今集可以兩人玩掩護就係人都知，但係咁啱我哋就收到NAMCO嘅料，家陣先出住啲圖片過你睇，下期《街機皇》就會為大家詳細咁介紹㗎嘞，放心(冇錯，哩個係廣告，你冇估錯，放心啦！)！



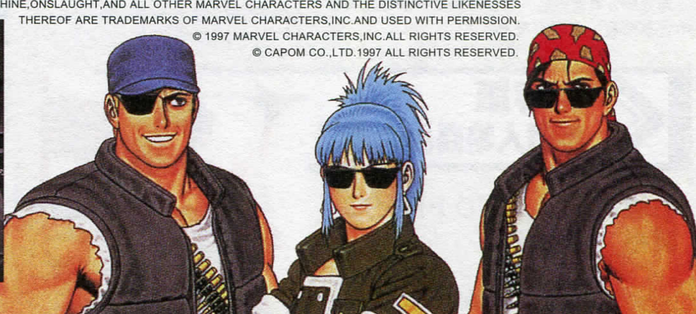
■乜今集有巡航導彈㗎？

■認住哩個LOGO嘞

好機鋪！

話時話，嗰日小弟同呀天草去做哩個《STAR GLADIATOR 2》嘅介紹。於是就去咗哩個位於佐敦甘肅街嘅GAME ZONE(即以前「平果」)。工作之餘，我哋就梗係逛吓個場，睇吓有啲乜GAME咁啦。喺哩個時候，小弟發現咗哩個場實在十分強！唔好話乜，場入面差唔多有齊成個《街霸》系列呀！包括哩個《STREET FIGHTER II》、《STREET FIGHTER II HYPER FIGHTING》、《SUPER STREET FIGHTER II》、《SUPER STREET FIGHTER II TURBO》、《STREET FIGHTER III》同《STREET FIGHTER III 2nd IMPACT》！小弟立即就跟機玩「八人版」啦，咁就見到玩緊嗰位哥仔用緊軍佬。唔知係咪因為「有觀眾」嘅關係，哩位哥仔即時表演「軍佬黐身」、「軍佬定鏡」同埋「禁•唔知第幾多式——軍佬無影撻」！真係睇到小弟目定口呆兼十分懷念。如果大家想玩返哩啲經典《街霸》舊作，就記得去嗰間GAME ZONE呀！！

鳴謝：GAME ZONE／威利電子遊戲機有限公司／NAMCO LTD(HONG KONG) LIAISON OFFICE



哩個就係「拳皇99」嘅「新•怒隊」嘅造型(設計圖片)……



序言

上期為大家介紹了《餓狼伝説》系列的第二作《餓狼伝説2》，至於今翌兩期拙者會一口氣為大家介紹餘下來的五個作品和PlayStation以《REAL BOUT餓狼伝説SPECIAL》為藍本的《～DOMINATED MIND》原創版本，從而了解其系統的改變。

對戰格鬥遊戲世界中的三國鼎立

平面效果，立體意念——《餓狼伝説》系列·第三回

由於《餓狼伝説2》自推出以來，大獲好評、廣受歡迎，所以在事隔遊戲推出的九個月後，即1993年的9月28日，以特別版為主的改良遊戲《餓狼伝説SPECIAL》終於推出。然而同期間，亦是另一廠商CAPCOM推出其最受歡迎的對戰格鬥系列《STREET FIGHTER》的第五作《SUPER STREET FIGHTER II》，不知是有心或是無意，初時兩隻遊戲亦宣布於同一日推出，但後來不知出現甚麼問題，《SUPER STREET FIGHTER II》要被逼延誤個多星期後的10月10日才能推出，雖然避過正面交鋒的情況，但難免給人比下去，的而且確兩者所持的風格各有不同，每邊均有自己的支持者，在當時來說是比較特殊的情況。



■《餓狼伝説 SPECIAL》人物雖然舊酒新瓶，但所表現效果卻出奇地討好，而改良前作不足之處亦大為成功

自《餓狼伝説SPECIAL》後，製作人松本裕司亦覺得在《餓狼伝説》的世界內，有需要更強的空間和寬敞的戰鬥場地，令玩者不會因被逼至版邊時而持續固定狀態，令玩者有更多的方向，可是又不想再次出現兩線間無止境追逐的情況，於是便構思SWAY LINE（迴避線）的概念，創立頗為新穎的三線系統。可是，由於新的系統令舊一批的玩者一時間難以理解，而操作上亦受到很大的規限，令操作變得難明，使用上亦有技術性的困難，所以系列的暫結作《餓狼伝説3》一推出後便出師不利，即使當中有很多創新的系統和概念，然而能夠全盤了解其箇中真諦的又有幾人？雖然如此，但對於鍾愛《餓狼伝説》的松本裕司而言，亦明白到要玩者理解系統和操作就必先要從簡易中入手。在再三反省改良之後，便衍生了與以往截然不同的《REAL BOUT餓狼伝説》。

（下回待續）



■連攜技、COMBINATION ATTACK及潛在能力等系統表現，是《餓狼伝説3》其系列中的新嘗試，亦予日後的作品重大啟發



■簡化後依然能保持《餓狼伝説3》神髓的《REAL BOUT 餓狼伝説》

參考文獻：《ALL ABOUT對戰格鬥GAME》



by HAJIME少尉

第十二回

電腦戰記

引言

從今期開始，少尉便會陸續為大家介紹有關這個遊戲一些不大為人所熟知的故事背景，希望大家會喜歡。

電腦戰機的世界

《電腦戰機Virtual-On》的故事背景發生於近未來，以電腦曆為年份表示的年代（至今仍未知道換算為公元是何時），在這個年代中，世界已沒有「國家」的存在，不過這並不表示世界已「統一大同」，而是被各個名為「企業國家」的巨大資訊企業所統治着。自電腦在人類世界出現、普及之後，人類的情報交流發展到了一個前所未有的景地。國際網絡等資訊科技和交通的發達，地域上的阻隔已經近乎不再存在，人們在國際網絡上可以不受地理限制地自由溝通交流，建基於「國土」、「空間」之上的傳統國家概念變得毫無意義，相反的，管理及控制着情報交流，被稱為「Hyper Contents Provider」的巨大多國藉資訊企業影響力與日俱增，甚至影響國家行政。最後，更發展成一種沒有明確國界，只藉着網絡的接觸和斷絕來影響勢力範圍，沒有實體的新類型國家體制──「企業國家」

遺跡（MOON GATE）

電腦曆（以下簡稱V.C.）84年，企業國家之一的DN社（註1）在月面第79再整備區，廢坑最深部探查時，發現了一個巨大圓筒狀構造物體，它不但並非出自人類之手，而且擁有遠超過人類水平的科學技術，為了確保在其他企業國家中享有絕對優勢，DN社遂決定獨佔遺跡，進行極秘密的發掘調查行動。

遺跡全長39km，外徑6km，內徑2km，發現時埋沒於月球地底深處。在遺跡最深部發現了一顆巨大8面體水晶（後稱V.CRYSTAL．V結晶），水晶長約40公尺，闊28公尺，以長軸為軸心回轉浮遊，部份發光，不定期重覆閃動，而構成的元素卻是不明。



■[月面遺跡內部全景]攝於V.C.00a0年代一部O.M.G任務的400號機，V.C.0084年初發現時深處仍未產生發光現象。（最深部的光源為覺醒、暴走中的V結晶）

謎

由於遺跡本來的機能並不明確，很自然的，人們把注意力集中在結晶體上。在種種調查、實驗進行其間，發掘現場出現了奇特的精神障礙報告──部份工作人員突然失去意識！初時有關方面只以為是工作過勞，但由於發現有關人仕皆和V結晶的直接實驗有關，而且在甦醒後均出現失憶現像；記憶喪失的程度因人而異，有些甚至會完全失去記憶而化成植物人；而更可怕的是，有兩名患者在甦醒後發現互相對調了「身體」！

V結晶（V.CRYSTAL）

事後，DN社歸納出一個結論：V結晶仍維持有一定程度的功能──精神干涉能力，在特定條件下，結晶會呈活性化，將人類的意識作任意容量的吸收．捕捉，當結晶過了一定時間之後活性程度便會急促降低，被吸收的人便會獲得解放及甦醒；可是對於精神強度一般的普通人而言，在這段轉化期間失去部份記憶已非常幸運，嚴重者會化成廢人，甚或不能回到原來的肉體！結晶將人的意識收集、吸收的意圖雖是不明，但發掘人員皆恐懼地稱呼這些精神干涉現象為「virtual on」，而引發這種現象的巨大水晶體則被稱為（V.CRYSTAL）V結晶。當V結晶和人接觸，便會進入活性狀態，產生「virtual on」現象。

V同調率（Virtual-on Positive）

在眾多被害者之中，有極少數的人能在意識喪失之後完全恢復過來，沒有任何的後遺症出現，根據他們的証言，在和V結晶發出的固有波長同調的時候，不能與之一體化，必須保持有自律變調的調律能力。而這些能克服virtual on現象，擁有同調．調律能力的人稱為「Virtual-on適應性（Positive）高者」──適格者。



■一般M.S.B.S（圖為3.3s版）系統只會將同調率級數等級顯示出來，實數是最高機密。

未確認情報篇

日本的VIRTUAL-ON全國大會《FINAL MISSION》已經完滿結束了，一如所料的，參加者以TEMJIN使用者居多（其中多半是『BOMJIN』──即是亂扔炸彈玩自爆的傢伙），不過對身經百戰的高手來說，這些當然算不上甚麼……而比賽的整體水準相當之高（但主要是大坂和東京的高手，四強變成了關東VS關西之戰！），各種令人驚訝的新技層出不窮，最突出的算是BAL-BAS-BOW的「防禦不能技」B.B.B.DANACE，「AVION村のマルチ SHC」即以此技壓群雄登上大會冠軍寶座，亞軍則由使用DORKAS的隊友「AVION村の村長 學生ドルカス」第三和第四名分別為同樣使用TEMJIN的E.K.D.和サカタ（坂田？）

■高手呀！



．據有關方面透露，VIRTUAL-ON O.T.將會在五月左右到港（不知會否有轉播屏幕呢？），各電腦戰士可要作好準備了！至於在哪裡會有？心水清的朋友可能已注意到有些「大場」已貼出了海報……

■海報呀！



．那邊廂，日本方面已逐步更新為B版了，這個版本主要修正了初版一些BUG和遊戲平衡性，例如早期版時SPECINEFF的「浮遊光彈」是「回避不能」的，在這個版本中應該會有所修正。而日本本土的大型機殼第一代（VIRTUAL-ON）亦開始逐步更新為O.T.版了；不過，暫時仍未有小型對戰機台出現。

．日本方面的朋友仍在和幻之機體「AJIM（非正式名稱）」苦戰，由於它又會回復HP又會自爆（是真的和玩者同歸於盡那種！），至今能打倒它的人……仍然沒有，恐怕它已成了GAME OVER的代名詞……

註1：全名為Dyna-tech & Nova Co., Inc.地球圈內勢力最大的企業國家

參巧文獻： CYBRER TROOPERS VIRTUAL-ON REFERENCE SCHEMATIC(© SEGA ENTERPRISES,LTD.1995,1996,1997) 電腦戰機編年史（©Dyna-tech & Nova Co., Inc出版課） 電腦戰機開發秘話（© Dyna-tech & Nova Co., Inc出版課）

下期續……

「PlayStation『震震』手掣共同睇！」(Part 4)

問題四 究竟有什麼遊戲同樣對應新舊手掣？又有那些只對應其中一款？閒話休提，現在就看看大家的答案。

A. 阿莫同學的答案：

「只要有對應『ANALOG CONTROLLER』同『DUAL SHOCK』兩款手掣的LOGO，就O.K.冇問題。但只對應其中一款……真的有這回事麼？」

B. 阿霍同學的答案：

「有『模擬飛機手掣』功能的遊戲先至會對應舊款，其餘都係新款。」

C. 阿斯同學的答案：

「『震震』手掣、『ANALOG CONTROLLER』與『DUAL SHOCK』根本是三種完全不同的功能，各有分別。阿三先生似乎真的有需要重新講解一次了，免得大家有所誤解，可以嗎？」

分析（REVIEW）

「O.K.，徇眾要求，就將PlayStation『震震』手掣各項不同明確分析一次。」

『震震』手掣8大款

「就現時所知， PlayStation一共推出8款『震震』手掣。最初推出的為『ANALOG CONTROLLER』，之後推出的名為『DUAL SHOCK』。而在今年3月19日，PlayStation另外推出「白色」及「鑽石黑」兩款特別顏色的『DUAL SHOCK』，之後更會在4月陸續推出「水晶」、「煙薰」、「翠綠」及「海藍」四色，連同原本的灰色的『ANALOG CONTROLLER』及『DUAL SHOCK』，合共8大款式。」



■『ANALOG CONTROLLER』及『DUAL SHOCK』

外表進化論

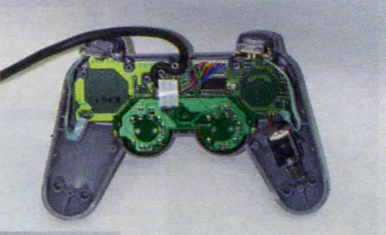
「外表上，『『ANALOG CONTROLLER』』與『DUAL SHOCK』兩款手掣都附有兩個特別控制器（ANALOG掣），舊款『ANALOG CONTROLLER』是由灰色凹型硬膠製造，控制器頂部呈『凹』狀；新款『DUAL SHOCK』則是由黑色凸型有紋軟膠所造，控制器頂部呈『凸』狀。而新款『DUAL SHOCK』的ANALOG部份的確在改用有紋軟膠後穩陣許多，甚少甩手，的而且確有改良過。」

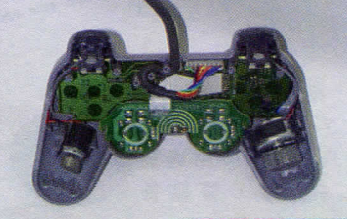
「RING……………！！」

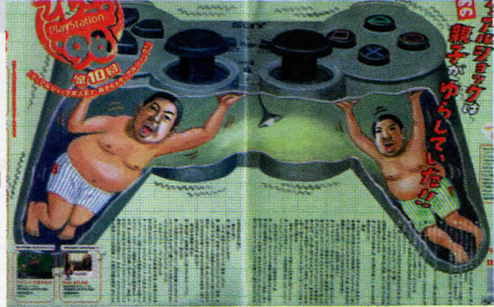
「各個同學不用擔心，今次有『連堂』，可以繼續上課！」

結構有輕重

「至於結構上，舊款『ANALOG CONTROLLER』比較輕身，『震震』部份只由一個摩打推動，震幅較少；新款『DUAL SHOCK』『震震』部份係由兩個摩打推動，大摩打於左邊，細摩打在右邊，所以自然會重一點。而且會有不同震幅，是結構上的一大突破，大家可看看以下廣告自會明白。」


■舊款『ANALOG CONTROLLER』，只得一個摩打（見手柄位）


■新款『DUAL SHOCK』，雙摩打推動


■『DUAL SHOCK』廣告一則

功能確不同

「功能上，『ANALOG CONTROLLER』同『DUAL SHOCK』兩款手掣都附有摩打，用以發揮震動功能。舊款『ANALOG CONTROLLER』震動方式只得一種；新款『DUAL SHOCK』則有左右震幅不同的效能（要配合個別遊戲）。不過只有舊款先至會對應『模擬飛機手掣』功能，新款欠奉，這也點是大部份人所羌略的重要分別。還有，兩個『震震』手掣在ANALOG掣的功能上確有分別。舊款亮起紅燈時會有ANALOG功能，亮起綠燈就連『震震』功能一齊有；新款則只有紅燈，亮起時就有齊所有功能。」

「RING……………！！」

噢？總於夠鐘了，各位記得下次要好好準備。究竟有什麼遊戲同樣對應新舊手掣？又有那些只對應其中一款？下堂交答案。ANY QUESTION？無問題今堂就到此為止。GOODBYE CLASS！



「家居佈置第一課」

主持人：樓下三叔 鳴謝：KEN哥攝影及傻仔一號借出「吉枱」一張

如果你經常覺得做事時，好像三叔我那麼沒有朝氣，呆板不堪，提不起勁，不知你有沒有想過，用一些遊戲人物精品來佈置一下自己的辦工枱或者書枱，令環境更悅目，更加精神去工作呢?

示範單位



變身前

材料：



11. 是杯墊？是「米缸」？是飛碟？這是ULTRAMAN多用途墊子，共5款，每款各$28。

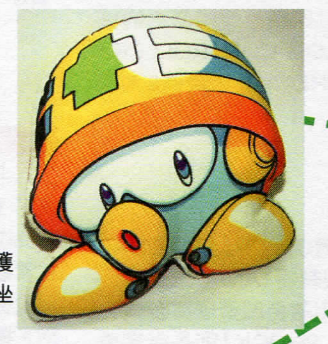






1. 抱抱可愛「PARAPPA坐墊」(共2款)，每款$180。





5. 絕對不會攻擊你，只會呵護你的ROCKMAN「頭盔仔」坐墊，$78。





10. 幻變ROCKMAN手錶，ROCKMAN或X會隨時出現你面前，CAPCOM會員特價$300，非會員$380，隨錶附送ROCKMAN海報2大張。

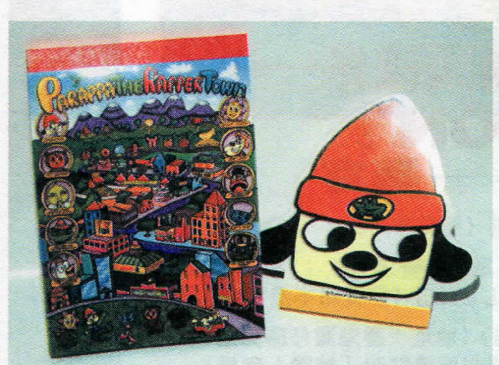


9. 消閒娛樂送禮自奉鍛鍊腦筋ROCKMAN砌圖，共3款，各$12。





4. 約了朋友、出席約會，守時最緊要有ROCKMAN日曆，$59。



3. 動靜皆宜PARAPPA拍子簿（有地圖及PARAPPA2款），各$25。



7. 愛護自己愛護自己的筆，用ROCKMAN筆盒，共2款，各$29。



2. 寫得稱心，收得開心「PARAPPA信紙」，$38。

以上貨品，均可在下列各個《着數服務站》買到：

1) 香港軒尼詩道489號銅鑼灣廣場1期2樓209號舖（近地鐵站天橋）
電話：28322980
2) 旺角西洋菜街南2號A銀城商地庫B18號舖（近百老匯戲院）
電話：278252669
3) 葵涌葵富路7-11號葵涌廣場3樓3168號舖
電話：24206912
4) 荃灣青山道荃豐商場2樓C7號舖（近綠楊新村對面）
電話：26119165
5) 沙田沙田正街11-17號偉華中心2樓5B舖
電話26998963
6) 九龍牛頭角道77號淘大商場1期2樓S100舖
電話：23180120



6. 上課抄筆記，ROCKMAN記事簿幫到你，共2款，各$18。



8. 發揮創意，你我鍾意ROCKMAN填色冊，共2款，各$18。

有買趁手！

《遊戲誌》補購程序——LOGON！

METHOD A——郵寄

PHASE 01 填妥補購表格（影印亦可）

PHASE 02 寫張銀碼足夠嘅支票；抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD」（郵費每本港幣 7.2 元）

PHASE 03 寄嚟《遊戲誌》（地址：香港灣仔駱克道 33 號中央廣場福利商業中心 7 樓；信封面請註明「補購」字樣）

PHASE 04 等收書啦！

METHOD B——《遊戲誌》補購站

補購站 A 遊戲誌尊賣店
九龍旺角彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號舖 TEL：2391-1067

補購站 B 環球遊戲室
九龍深水埗黃金商場 38B 舖 TEL：2728-3023

補購站 C 動畫精品專線自助店
香港灣仔東方 188 商場 147 號舖 TEL：2838-8394

補購站 D 振邦電腦電業公司
澳門亞利 Y 架街 6 號地下 W 舖 TEL：212187

注意：親臨補購前請先致電各補購站預訂補購期數

《遊戲誌》補購表格

姓名：____________________

年齡：____________________

地址：____________________

____

聯絡電話：（日間）____________________

（夜間）____________________

郵寄地址：（如與上列地址不同）____________________

____

身份證號碼：____________________(　)

支票號碼：____________________

補購期數	數量	×	單價	= 金額
		×	$35	= $
		×	$35	= $
		×	$35	= $
		×	$35	= $
郵費		×	$7.2	= $
合計				$

郵購地址：香港灣仔駱克道 33 號中央廣場福利商業中心 7 樓；信封面請註明「補購」字樣

備註：
- ◆本刊恕不接受海外補購
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補購數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回
- ◆本刊保留拒絕補購之權利
- ◆如部分期數經已售罄，本刊將不另行通告

《遊戲誌》過往各期遊戲索引（截至第七十期）

◆代表該期有刊載介紹文章
◆代表該期曾作詳細攻略

由於本刊不斷地收到讀者查詢本刊過去介紹各遊戲的期數，為方便讀者補購，特設本索引。各位讀者如欲補購本刊過往各期，敬請先致電各補購站查看欲購的期數是否尚有存貨。

PLAYSTATION

徇眾要求——

《遊戲誌》海外郵購服務

《遊戲誌》編輯部經常收到來自海外的讀者要求訂閱和補購本刊，為了照顧僑居海外的本刊讀者，及中國大陸的各界友好，現特設海外郵購《遊戲誌》服務，海外讀者只要填妥表格，連同銀碼足夠的劃線支票，寄來本刊辦事處，便可在海外欣賞到同聲同氣、原汁原味的《遊戲誌》了！

本地訂閱？住得咁近，自己落街買咪仲快?!

注意
- ◆海外訂閱人士須安排一位本地聯絡人以便日後查詢
- ◆本刊恕不接受本地訂閱
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補／訂閱數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回。
- ◆本刊保留拒絕補購／訂閱之權利
- ◆支票抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD」

查詢電話：（852）2380 2223

補購地址： 香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「《遊戲誌》海外訂購」字樣。

補購 每本港幣35元正

另加郵費（每本港幣）——

空郵

亞洲區（日本除外）：$38.40
其他國家（包括日本）：$48.20

平郵

中國、台灣、澳門：$11.70
亞洲區（日本除外）：$18.00
其他國家（包括日本）：$19.00

訂閱 （包括郵費）

空郵（亞洲區；不包括日本）

一年（25期）：$1835.00
半年（13期）：$954.20

空郵（其他國家；包括日本）

一年（25期）：$2080.00
半年（13期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）

一年（25期）：$1167.50
半年（13期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）

一年（25期）：$1325.00
半年（13期）：$689.00

平郵（其他國家；包括日本）

一年（25期）：$1350.00
半年（13期）：$702.00

第1-17期經已停止接受郵購

海外訂閱／補購表格

姓名：____________________

年齡：____________________

郵寄地址 *（請用英文正楷書寫）*：____________________

____

本港聯絡人：____________________

聯絡人地址：____________________

聯絡人電話：____________________

支票號碼：____________________

□補 購

補購期數	數量 ×	單價 =	金額（HK$）
	×	= $	
	×	= $	
郵費	×	= $	
		合計 HK$	

□訂 閱

本人欲自第____期開始訂閱《遊戲誌》：

郵寄方式 *（請在適用方格處加上X號）*

空郵（亞洲區；不包括日本）
□ 一年（25期）：$1835.00
□ 半年（13期）：$954.00

空郵（其他國家包括日本）
□ 空郵一年（25期）：$2080.00
□ 空郵半年（13期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）
□ 一年（25期）：$1167.50
□ 半年（13期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）
□ 一年（25期）：$1325.00
□ 半年（13期）：$689.00

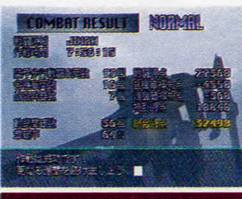
平郵（其他國家包括日本）
□ 一年（25期）：$1350.00
□ 半年（13期）：$702.00

無責任新GAME評壇

總評

在四月初連續被PS的大作在銷量榜一次又一次取得優勢後，這兩星期可稱為「SS之反擊」《GUNGRIFFON II》、《超級機械人大戰F完結編》、《VAMPIRE SAVIOR》都是相當出色的作品，其中《機戰完結編》像上次一樣提早了約兩星期到港，對機迷來説是最值得高興的。(J.J)

GUN GRIFFON II



SEGA SATURN/ STG/ GAME ARTS/ ESP/ 5800日圓

相隔兩載，SEGA SATURN的著名射擊遊戲《GUN GRIFFON》終於推出其續編，除了沒有其CG OPENING外，其餘的基本上完全保留下來，當然包括了難度，經敘打到○△◎☆◇□▽。畫面方面沒多大轉變；而音樂則仍舊十分震撼，有玩過上集的人今集該也會玩吧？(山寺良牙)

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：3分
音樂/ 音效：4分
故事：4分
操作性：2分
投入度：2分
原創性：3分
難易度：1分
移植度：——

平均分：2.75分

作為一個初次接觸這個系例遊戲的人，不能説比起上集的進步與退步，但其操作和畫面都不俗，唯獨是它的武器選擇太少，很快便會令人感覺悶。遊戲的難度亦偏高，提示亦不清楚(例如擊中己方的補給機，卻顯示己方補給機交戰中)。機體的比例也不太好，令人經常錯覺敵人會被很易擊倒。(古拉拉_B)

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：3.5分
操作性：3.5分
投入度：2分
原創性：3分
難易度：2.5分
移植度：——

平均分：2.94分

個人教授~ La Lecon Particuliere



PlayStation/SLG/MYCON/ 5800日圓

在這個遊戲裏，那八位漂亮的女角的人設雖然不俗，但是在這遊戲有一個致命的地方，而就是那些非一段人所能回答的學科難題，因為答錯了那些學科難題，是會影響遊戲內女角對主角的友好度，以及出現那些難題的機會和次數又十分多，所以你話驚唔驚？(怪傑)

評分：

人物/機械：3.5分
畫面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：3分
操作性：2.5分
投入度：2分
原創性：3分
難易度：2分
移植度：—

平均分：2.75分

I公布已有年多的戀愛育成SIMULATION遊戲《個人教授》，終於在PlayStation上登場。雖然人物設計並非異常優勝，但拼合遊戲內的畫面等效果則相當不俗。至於故事方面，原創之餘亦略帶一點點兒新鮮感，情感亦控制得恰到好處，可惜遊戲的形式仍太千篇一律，令玩開同類型作品的人未必能提得起勁去繼續嘗試，是最敗北的地方。(KOTARO)

評分：

人物/ 機械：3.5分
畫面：4分
音樂/ 音效：3分
故事：3.5分
操作性：3.5分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3.38分

SIDE POCKET 3



PlayStation/SPT/DATA EAST/ 5800日圓

在遊戲裏，那两個故事的開端已經令到玩者可以在打桌球之餘又有多一個選擇，而TRICK EDITOR MODE就令玩者可以親自設計一個屬於自己的作品—桌球難題。筆者覺得這遊戲雖然全部都是由3D立體來製作而成，但這會令整個遊戲玩起來更加假，而這可能是因為遊戲公司還未能掌握其顏色的配置。(怪傑)

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：2分
音樂／音效：2分
故事：3分
操作性：2分
投入度：2分
原創性：2分
難易度：2分
移植度：—

平均分：2.19分

曾經大行其道的美式桌球遊戲，時至今日其受歡迎程度相信已不復當年。不過，今次這隻桌球遊戲，為了招徠顧客，便不惜設計了一個為了追求異性而四處打桌球的故事模式。本來原以為可以令遊戲增加了點點新鮮感，可惜真正進入遊戲時，你便會發現他們只顧四處流連，講多過做；最後以為可以大顯身手的時候，

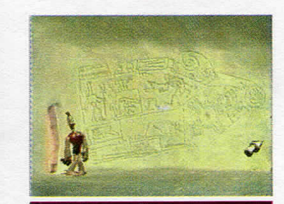
又因為Load碟而令筆者敗興而返。可惡！(Agent X)

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：2分
音樂／音效：2分
故事：1.5分
操作性：2.5分
投入度：1分
原創性：2分
難易度：3分
移植度：——

平均分：2.06分

KLAYMEN KLAYMEN救救泥膠城



PlayStation/AVG/Riverhillsoft/ 358港元

玩過電腦版的讀者，相信都不會忘記這遊戲，因為這遊戲裏，不論人物或背景都是由泥膠製造而成的，都能夠造出這麼精細的泥膠背景，和動作生鬼有趣的登場人物，可見製作這遊戲的一班工作人員是多麼的用心哦！但筆者覺得如果這遊戲能夠減短LOAD DISC時間，就更加完美。(怪傑)

評分

人物／機械：4分
畫面：4分
音樂／音效：3.5分
故事：3.5分
操作性：3.5分
投入度：4分
原創性：4分
難易度：4分
移植度：3.5分

平均分：3.78分

這是一個完全以泥膠動畫來製作的遊戲，以流暢程度來説是絕對不成疑問的，遊戲的操作亦非常簡單親切，只用將游標指向特定的地方，主角便會自己「執生」，但即使如此也好，遊戲的難易度其實仍然是不算低的，因為玩者並非是解破不了難關，有時候是根本不知道需要做甚麼，不過這難易度的AVG，其實在美版遊戲中是很普通的事……(J.J)

評分：

人物／機械：4分
畫面：4.5分
音樂／音效：4分
故事：——
操作性：4分
投入度：4分
原創性：4分
難易度：2.5分
移植度：4.5分

平均分：3.94分

Q版賽車 PARK



SEGASATURN/RAC/TAKARA/5800日圓

在《CHORO Q賽車》系列裏，這可算第一個在SATURN機上推出的同名賽車遊戲，另一方面遊戲裏的換車玩法亦是在這系列中第一次發表的。筆者在玩過之後，發覺這種玩法亦相當不俗，而筆者覺得當賽車拾起路上的ICON和攻擊對手的方法有點像《孖寶賽車》。(怪傑)

評分

人物／機械:3分
畫面:3分
音樂／音效:2分
故事:—
操作性:2.5分
投入度:3分
原創性:4分
難易度:3分
移植度:—

平均分:2.93分

款式又多又有趣的Q版賽車，確實給予人一種非常得意的感覺，尤其是當玩者駕駛著一架像火柴盒的車仔在賽道上你追我逐，失驚無神在對方後放出「飛車胎」來阻止對手前進；或者預先在路放下燃油，以為一定會有「傻瓜」上當。可惜，每次中計的竟然是我自己，永遠都被敵人放出來的車胎擊中。也許是時候磨練一下自己的技術。總之無人可以超越在我面前(逆走中)，哈！哈！(Agent X)

評分：

人物／機械:3.5分
畫面:3分
音樂／音效:2.5分
故事:——
操作性:4分
投入度:3.5分
原創性:2.5分
難易度:3分
移植度:——

平均分:3.14分

鬥魂烈傳3



PlayStation/SPT/TOMY/6800日圓

一向以真人摔角選手作招攬玩者的《鬥魂烈傳》遊戲系列，現在終於推出其系列的第三集，筆者覺得最有趣就是遊戲中的EDIT MODE，而在這裏玩者就可以嘗試創作一個屬於自己的選手。如果這遊戲有TOURNAMENT的比賽，就更加好玩了(怪傑)

評分

人物／機械:2.5分
畫面:3分
音樂／音效:2分
故事:—
操作性:2分
投入度:2分
原創性:2分
難易度:2分
移植度:—

平均分:2.22分

移植自業務用街機的摔角遊戲《鬥魂烈傳3》，全部人物取材自現實中的現役選手，而畫面亦遠比前作優勝很多，雖然追加了不同的締技，但判定則較為古怪。操作性方面，由於與前作未有太大的改變，所以感覺還可以。總括而言，遊戲移植度十分高，可惜垢病始終仍是太少以打擊技為主的攻擊，令對戰中的樂趣大減。(KOTARO)

評分

人物／機械:2.5分
畫面:3.5分
音樂／音效:3分
故事:——
操作性:3.5分
投入度:3分
原創性:3.5分
難易度:3.5分
移植度:4分

平均分:3.31分

大坂灣岸 BATTLE



PlayStation/RAC/MEDIOZA/5800日圓

筆者終於發覺這系列遊戲原來有賽車要素，因為以前的《灣岸》系列裏大部份都會有戀愛SLG要素，所有令其賽車和畫面的質素減少，而這遊戲除了改用了大坂的賽道之外，還刪除戀愛SLG要素，從而令其賽車和畫面的質素都增加了不少，再加上簡單的操控，這樣就真的可以專心地駕駛心愛的賽車在公路上飛馳。(怪傑)

評分

人物／機械:3分
畫面:3分
音樂／音效:2.5分
故事:2分
操作性:2分
投入度:2.5分
原創性:2.5分
難易度:2.5分
移植度:—

平均分:2.5分

除了方程式賽車外，房車是近年流行作為賽車GAME題材的車種，這遊戲和一般《首都高》系列的最大分別，是採用大阪的公路作為題材，但這對外地的人來說是沒有影響的，試玩過後，覺得操作的感覺不錯，不同車種的性能差別亦能表現出來，此外當完成賽事後播出的重播畫面也是一絕，只是因為GT推出在先，否則一定值更高分數。(J.J)

評分：

人物／機械:3.5分
畫面:3.9分
音樂／音效:3.7分
故事:——
操作性:4分
投入度:3.5分
原創性:3分
難易度:4分
移植度:——

平均分:3.66分

水滸傳 天導一0八星



PlayStation/SLG/KOEI/7800日圓

相信喜愛SLG的朋友一定不會錯過《三國志》系列的遊戲，但是對於另一同屬於我國著名古典小說的《水滸傳》，卻似乎並未能引起各位的注意。就以今集遊戲為例，雖然它的OPENING確是造得不錯，但是其系統實和《信長》系列差不多，加上其戰爭方面缺乏了像《三國志》那些充滿迫力的單挑場面，無形中減低了遊戲的可玩程度。惟一較令人驚喜的，就是遊戲中的人設造得不錯，完全表現水滸英雄那份俠義的魅力。(Agent X)

評分：

人物／機械:4分
畫面:3分
音樂／音效:3分
故事:3.5分
操作性:2.5分
投入度:3分
原創性:2.5分
難易度:4分
移植度:——

平均分:3.19分

以水滸傳為題材的遊戲這個已不是第一個，人物的造型十分吸引，OPENING更是一絕(雖然大多是硬照)。遊戲玩法方面和以往一樣是以戰棋形式進行，可是主要畫面和以往卻有少許分別。因為遊戲算是複雜，對沒有耐性的人來說真的非常不適合，若是這類遊戲的fans又另當別論。(積奇)

評分：

人物／機械:4分
畫面:2分
音樂／音效:2.5分
故事:3
操作性:2分
投入度:2.5
原創性:2
難易度:3
移植度:——分

平均分:2.63分

CLASSIC ROAD ～優駿2～

PlayStation/SLG/Victor/7800日圓

然同樣又是一隻育成賽馬遊戲，但是由於遊戲中是有時間限制，而玩者便必須要在最短時間內培養出一匹優駿，以贏取最高榮譽的賽事，故此比起其他的育成賽馬遊戲，是較為緊湊和刺激。此外，遊戲特別設有3種不同的對戰模式，以方便玩者之間進行比賽。不過，若果對賽馬未感興趣的朋友，當中的配種及訓練方式必定會令你完全不明所以，因此遊戲確只較為適合「好馬」之人。(Agent X)

評分：

人物／機械:3分
畫面:3分
音樂／音效:3分
故事:——
操作性:2.5分
投入度:2分
原創性:2.5分
難易度:3分
移植度:——

平均分:2.71分

一隻甚為繁複的賽馬育成遊戲，幾乎作為一個練馬師要做的東西，都可以在遊戲中找到，例如對馬的習訓、繁殖、還有安排牠出賽、觀看賽事等等。也許這是一個專給夢想成為練馬師的玩者而造的遊戲。不過在香港，好像是喜歡賭馬多過做練馬師，而且遊戲中玩者要注意各方面對馬匹的評語，故亦要有一定的日語水準。另外，在賽事舉行時現場氣氛也是有的，不過若果有旁述(方進暉？)就更加好了。(小健健)

評分：

人物／機械:3.2分
畫面:3.0分
音樂／音效:3.1分
故事:——
操作性:3.2分
投入度:3.6分
原創性:3.5分
難易度:3.5分
移植度:——

平均分:3.3分

WAKU WAKU PUYO PUYO DUNGEON



SATURN／ARPG／COMPILE／5800日圓

這個遊戲的玩法和杜魯尼可、陸行鳥迷宮十分類似(可說是差不多一樣)，不同的是使用的角色是PUYO PUYO的角色罷了。其實這遊戲的人物設定也十分討好，整體上用色也算鮮艷。可是這樣的遊戲已欠缺新鮮感，加上迷宮的構造十分舊世代，魔法使用時亦不見華麗，不買亦不會有損失。(積奇)

評分：

人物／機械：3分
畫面：2分
音樂／音效：2.5分
故事：1.5分
操作性：2分
投入度：2分
原創性：1.5分
難易度：2分
移植度：——分

平均分：2.06分

這遊戲的玩法跟那隻《陸行島不思議迷宮》有點相似。不過《陸行島不思議迷宮》就只得一個迷宮，只可以越行越紳，而且四周的境物又是漆黑一片的，令人感到有點幽閉恐懼。而姐此GAME每個迷宮也有一個波士，感覺上較為公整。另一方面，這遊戲的人物雖是在《魔導物語》及《PUYO PUYO》中時敘出現，但其插畫風格卻改變了，也給玩者點點新鮮感。不過，COMPLE倒閉了，以後能不能再見亞露露也是未知之數……。

評分：

人物／機械：3.9分
畫面：3.8分
音樂／音效：2.9分
故事：3.2分
操作性：3.5分
投入度：2.8分
原創性：3.0分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3.3分

……有！



PLAYSTATION／AVG／TAKARA／5800日圓

論畫面質素這Game並不算高，人物動作亦是怪怪的。不過整個遊戲的氣氛卻十分不俗，陰森森的。冒險部分以3D形式進行，尚算流暢。可是和近期的金田一相比之下，筆者則較喜歡前者，因為其人設確是高出一班，對這類遊戲有興趣的朋友，又不喜歡金田一的，不妨「三思」而後買。(積奇)

評分：

人物／機械：1分
畫面：2分
音樂／音效：2.5分
故事：2.5分
操作性：2.5分
投入度：2.5分
原創性：2.5分
難易度：2.5分
移植度：——分

平均分：2.25分

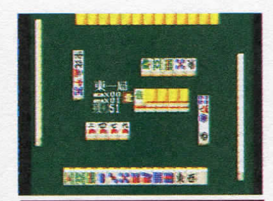
這是個利用全多邊形來製作的冒險遊戲，由於很少播片式的劇情，移動時的投入感會較強，再加上採用3D視點，自己所見的只會是眼前的事物，於是能令人帶來一種壓迫感，除此之外，遊戲中的人物的多邊形結構其實很簡單，但因為遊戲本身是個恐怖作品，這種像紙扎公仔的人物反而和遊戲本身異常地配合。(J.J)

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：3分
音樂／音效：4分
故事：4分
操作性：3.5分
投入度：3.5分
原創性：3分
難易度：3.5分
移植度：——分

平均分：3.38分

麻雀俱樂部



PlayStation/TAB/MEM/4800日圓

這一隻麻雀GAME可以講係98年驚異之作，此乃麻雀GAME中之XO，一定要買原裝，仲要買三隻，一隻玩：一隻收藏：一隻用嚟供奉，若讀者們已經買咗就唔駛愁，而仲未買就慘啦，因為已經賣斷市，不過筆者聽聞有人喺信×中心炒賣，仲炒到成4000蚊，要買就快啲喇！(信我一成即死)(非洲)

評分：

人物／機械：1分
畫面：1分
音樂／音效：1分
故事：1分
操作性：1分
投入度：1分
原創性：1分
難易度：1.5分
移植度：—

平均分：1.06分

想不到這個時候在最受歡迎的PS上竟出現一隻如此一流的遊戲。遊戲畫面只屬超任的低下級，除了說明書是黑白之外，景音樂悶得可以，效果音簡單非常，而人物設定方面更是十分「慳皮」。筆者奉勸各位，懂得打麻雀的不要購買，喜歡打的更要「三思而不買」。(積奇)

評分：

人物／機械：1分
畫面：1分
音樂／音效：1分
故事：——分
操作性：2分
投入度：1.5分
原創性：——分
難易度：2分
移植度：——分

平均分：1.41分

G DARIUS



PlayStation/STG/MEM/對應ANALOG/港幣358圓

以近期在家用版所推出的射擊GAME來說，《G DARIUS》這遊戲真的不俗，因為這遊戲有CAPTURE這一種特殊的功能，給玩者帶來新鮮感，而且在使用α-BEAM去反擊的時候，能夠在一擊之內將首領收服，真的十分痛快，但是這遊戲的難度可算是高，若玩MANIA MODE時是很困難的，而且要取得最高RANKING亦很難(非洲)

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：2分
音樂／音效：2.5分
故事：1.5分
操作性：2.5分
投入度：2分
原創性：1.7分
難易度：3分
移植度：—

平均分：2.28分

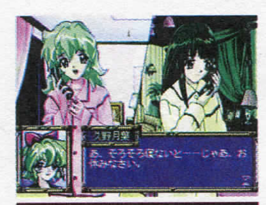
正！絕對變態！子彈的密集度和首領的耐力和業務用版本一模一樣，實在令人又愛又恨。CAPTURE BALL系統令遊戲更耐玩，因為要試好幾次才知那一種敵機較有用。筆者一向很喜歡這個系列的機體設計，這一代的機體依舊的天馬行空，但是仍用「海鮮」來造就有點兒膩，希望下一集會便好。(古拉拉_B)

評分：

人物／機械：4分
畫面：4分
音樂／音效：3.5分
故事：3分
操作性：3分
投入度：4分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：4分

平均分：3.5分

不思議忍傳



SEGASATURN/SLG/1P/MEM

這一隻遊戲實在另筆者十分意外，試問有誰能想得到這是一隻女同志GAME，而且GAME內的女孩子都很可愛，真的是太可惜了。說回這遊戲的系統略為簡單，變化不大，但LOAD碟的時間頗長。這遊戲最吸引人的地方是，為女孩子配音的聲優全部都是十分有名的，如對聲優有興趣的話，這遊戲是你的不二之選(非洲)

評分：

人物／機械：3.2分
畫面：2.5分
音樂／音效：2.3分
故事：2.5分
操作性：2分
投入度：2分
原創性：3.5分
難易度：2分
移植度：—

平均分：2.5分

一隻普通得可以的育成SLG.，唔，若果嚴格點來說的話不可說做普通，應該是「差」！開場動畫解像度還不止，還要偷格。在遊戲內雖然照例的有配音員配音，但很多時反而沒有背景音樂，令到遊戲氣氛十分沉悶。LOAD碟時間又慢、人物的動作又少，雖然用了兩隻碟的容量，但我也不覺得此遊戲有甚麼值得我買。(小健健)

評分：

人物／機械：2.6分
畫面：2.5分
音樂／音效：2.3分
故事：2.8分
操作性：3.0分
投入度：1.9分
原創性：2.6分
難易度：3.0分
移植度：——

平均分：2.5分

無責任遊戲評壇

WAKUWAKU保齡



PlayStation/SPT/1P/4800

保齡球的遊戲筆者一向也沒有肴意，而《WAKUWAKU保齡》亦不例外，遊戲的操作過份簡單，而且玩多一兩次便會生厭，當玩者到了後期時，電腦會強得無理。遊戲中的多邊形人物，在近鏡看的時候，手腳都會變成一詳詳，有如木偶一般，而筆者最不喜歡的地方，便是那隻一點也不可愛的兔仔（非洲）

評分：

人物／機械：1.7分
畫面：1.5分
音樂／音效：2分
故事：1分
操作性：2分
投入度：1.2分
原創性：1.5分
難易度：1分
移植度：—

平均分：1.49分

最初玩這遊戲的時候，覺得這作品有點無聊，因為它將本來很簡單的保齡遊戲弄得異常複雜，但當熟習了之後，又漸漸覺得它有着自己的特色；某程度上，這遊戲是沒必要採用多邊形人物的，全中或落空時的動作都只屬一般，但若然你想玩一個稍為講究的保齡遊戲的話，這會是一個不錯的選擇。(J.J)

評分：

人物／機械：2分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：——
操作性：3.5分
投入度：2.5分
原創性：3.5分
難易度：3分
移植度：——

平均分：2.79分

TAIL CONCERTO

PlayStation／ACT.／BANDAI／358港元

很有趣的一隻3D ACTION遊戲。而遊戲中那像《天空之城》的世界觀也很容易給我接受。多邊型的製作技術十分高，雖説多邊型數目不是很多，但在質感處理上卻能表示工作人員下過功夫。另外，遊戲性亦十分豐富，一時可給你坐礦山車、一時又可以利用噴射引擎在浮島上穿梭，極為有趣。不過在操控上就要玩者慢慢適應及習慣。(小健健)

評分：

人物／機械：4.8分
畫面：4.7分
音樂／音效：4.5分
故事：3.5分
操作性：3.0分
投入度：4.0分
原創性：3.9分
難易度：4.0分
移植度：——

平均分：4.05分

實在太好了，真像一首交響曲。前奏是角色介紹的動畫片段；正場是遊戲簡易操作、稱職的3D效果，可愛的角色、配音和機械；餘音是故事和環境營造出來的和諧感覺。遊戲取消其他ARPG的嚴肅和高難度，全部由親切、輕鬆和愉快代替。若真的要説它的缺點，就是用普通手制玩時，操控上有點困難及故事太像《冒×少女娜×亞》。(古拉拉_B)

評分：

人物／機械：4分
畫面：4分
音樂／音效：4分
故事：4分
操作性：3分
投入度：4分
原創性：4分
難易度：4分
移植度：——

平均分：3.88分

BRAVE PROVE



PlayStation/ARPG/DATAWEST/6800日圓

一隻不能玩得太久的遊戲。遊戲令玩者不知何去何從，沒有地圖，沒有路牌，就在這廣闊的世界迷路，失敗；精靈的特技早已學會，不能令人玩下去，失敗；雖然是次世代，但畫面仍留在超任時代，失敗；動作生硬，連續技沒有實用效果，最失敗。(古拉拉_B)

評分：

人物／機械：2分
畫面：2分
音樂／音效：2分
故事：2分
操作性：2分
投入度：1分
原創性：2.5分
難易度：2分
移植度：——

平均分：1.94分

DATA WEST製作的ARPG《BRAVE PROVE》，雖然在故事上明顯花了不少心機，音效方面亦頗為不俗，但由於人物設計並不討好，而且版面的架構仍予人有強烈舊世代遊戲的影子，因此令遊戲大打折扣。不過，在同類型遊戲僧多粥少的今天來説，有解謎元素，操作性可以接受的ARPG，着實已不易找到。(KOTARO)

評分：

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：3.5分
故事：3.5分
操作性：3.5分
投入度：3.5分
原創性：4分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3.44分

VAMPIRE SAVIOR～The Lord of Vampire～



SEGASATURN/FIG/CAPCOM/5800日圓．連4MB擴張RAM CARTRIDGE版7800日圓

用完全移植來形容此遊戲，想信絕不為過。在運用4MB擴張RAM CARTRIDGE方面，CAPCOM的技術確實毋容置疑，能夠利用短短數秒的過場畫面時間，讀取遊戲內容的資料，敢問有幾間廠商能造得到？連遊戲最難服的格數和處理問題都一一解決，着實令人意外。但是話説回頭，遊戲只有加上三名《～HUNTER》中的舊角色，而《～SAVIOR 2》和《～HUNTER 2》的特點亦未被移植，加上只得兩個模式，是唯一美中不足的地方。(KOTARO)

評分：

人物／機械：4分
畫面：4分
音樂／音效：3.5分
故事：4分
操作性：4.5分
投入度：4分
原創性：4分
難易度：3分
移植度：5分

平均分：4分

這一隻遊戲再次利用了4MB Ram Card作輔助記憶，使每次讀碟的時間大幅縮短，實在太令人興奮。在遊戲的其中更覺正斗，移植度非敘高，感覺就好似身處機舖一樣。再次用心愛的Hunter人物一一打低各Savior的對手，箇中感受真的難以言喻。一隻Game有晒Hunter 2同Savior 2的人物，連Ram card都只不過三百元左右，實在抵到爛，真係唔明點解仲會有人嘥30蚊去改張反旦Ram card... (NASH)

評分：

人物／機械：4分
畫面：4分
音樂／音效：4分
故事：3.5分
操作性：4分
投入度：4分
原創性：4分
難易度：4分
移植度：4.5 分

平均分：4分

超級機械人大戰F完結編

SEGASATURN/SRPG/BANPRESTO/6800日圓

如能忘記上集一開二的慘劇，個人認為完結篇是次世代機中最好玩的機械人大戰。版數和分歧線十分充足，令人想一玩再玩；遊戲劇情不俗，完全沒有上集馬虎了事的感覺；增加了不少「XXX出現之謎」，令到吸引力大大提高。唯一不滿是新機種不夠，敵人見慣見熟了無新意。過版劇情亦太長，在深夜進行死鬥時可能會因為大量的按掣動作而失去知覺（睡著…）。(TAZ)

評分：

人物／機械：3.5分
畫面：3.5分
音樂／音效：3.5分
故事：2.5分
操作性：3分
投入度：4.5分
原創性：——
難易度：2.5分
移植度：——

平均分：3.29分

一隻絕對會令你玩完後覺得「腳仔軟軟」的體感遊戲，何解？這是因為當單車上斜路又或者在淺灘上行駛時，你便需要付出多些氣力才能保持速度。不過，事實上玩此遊戲並非單靠蠻勁，建議各位在落斜時不妨省點力氣，因為落斜時的速度肯定比你踏的更快。整體上，遊戲充滿刺激性，惟一欠缺的，就是當中並不設有隨著地形而振動的系統，浪費了一架甚為美觀的越野單車。(Agent X)

評分：

人物／機械：4分
畫面：4分
音樂／音效：4分
故事：4分
操作性：4分
投入度：5分
原創性：——
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：4.07分

新GAME時間表

PlayStation

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

4月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
23日	■ストレートビクトリー	STRAIGHT VICTORY	KALSONIC	5800日圓	RAC
	超魔神英雄伝ワタルANOTHER STEP	超魔神英雄傳 ANOTHER STEP	BANPRESTO	5800日圓	RPG
	天使同盟	天使同盟	TGL	5800日圓	SLG
	かっとびチューン	FINAL TUNE	元氣	5800日圓	RAC
	The Legend of Heroes IV·英雄伝説4·朱紅い雫（仮称）	英雄傳説IV（暫名）	GMF	5800日圓	RPG
	激走グランドレーシング	激走GRAND RACING	ATLUS	5800日圓	RAC
	アンシャントロマン~Power of Dark Side~	古代羅馬~黑暗面的力量~	日本SYSTEM	6800日圓	RPG
	ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部（コンビニ発売）	JUN CLASSIC C.C.&羅比俱樂部(便利店專用)	T&E SOFT	6800日圓	ETC
	可変走攻ガンバイク	可變走攻GUNBIKE	SME	5800日圓	ACT
	探偵神宮寺三郎~夢の終わりに~	偵探神宮寺三郎~步向夢之終結~	DATA EAST	5800日圓	AVG
	ゲームで青春	遊戲青春	KID	5800日圓	TAB
	サラブレッドブリーダー世界制覇編	THOROUGHBRED飼養者 世界制覇編	HECT	6800日圓	SLG
	クレイマン・クレイマン~ネバーフットの謎~	CRAYMAN.CRAYMAN~NEVER FOOD之謎~	RIVERHILL SOFT	5800日圓	AVG
29日	Battleround USA	Battleround USA	日本物產	5800日圓	RAC
	■競馬エイト98春夏	競馬EIGHT'98春夏	JUNG RA	6400日圓	SLG
	フォックスジャンクション	FOX JUNCTION	TRIPS	5800日圓	ARPG
30日	パワーステークス2（コンビニ発売）	POWER STAKES 2(便利店專用)	AKUESU	5800日圓	不詳

5月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
7日	プロ野球 熱闘ぱずるスタジアム	職業棒球 熱鬥PUZ球場	COCONUT JAPAN	5800日圓	PUZ
	完祖ファミリーマージャン	元祖家庭麻雀	日本物產	6800日圓	TAB
	ワールドリーグサッカー	世界聯賽足球	COCONUT JAPAN	價格未定	SOC
14日	COWBOY BEPOP	COWBOY BEPOP	BANDAI	5800日圓	不詳
	■FIFAロードトゥワールドカップ98	FIFA 往'98世界杯之路	ELECTRONIC ARTS	5800日圓	SOC
	■グレートラグビー実況98ワールドカップへの道	GRAND欖球 實況'98 往世界杯之道	DAZ	5800日圓	SPT
	ドッチDEボール！	DODGE DE BALL!	YOU MEDIA	4800日圓	SPT
21日	撞球【ビリヤード・マスター】	撞球	ASK講談社	5800日圓	TAB
	■ミラクルジャンパーズ	MIRACLE JUMPERS	BANDAI	5800日圓	不詳
	■炎の料理人クッキングファイター好	炎之料理人 COOKING FIGHTER 好	日本一SOFTWARE	價格未定	ACT
	帰ってきたパチ夫くんDREAM COLLECTION	歸來的彈珠小子DREAM COLLECTION	COCONUT JAPAN	5800日圓	ETC
	オリンピア・高砂 バーチャパチスロⅢ	VIRTUA彈珠機 III	MAP JAPAN	5800日圓	ETC
	サンダーフォースⅤパーフェクトシステム	THUNDER FORCE V PERFECT SYSTEM	TECHNOSOFT	5800日圓	STG
	STOLEN SONG	STOLEN SONG	SCE	6800日圓	ETC
	ダイナマイトボクシング	火爆拳擊	VICTOR SOFT	5800日圓	SPT
	★本格の囲碁	本格圍碁	SETA	6800日圓	TAB
28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ 97	拳皇'97	SNK	5800日圓	FIG
	■双界儀	雙界儀	SQUARE	價格未定	FIG
	■パーフェクトゴルフ2	PERFECT GOLF 2	SETA	7900日圓	SPG
	SANKYO FEVER 実機シミュレーションvol.3	SANKYO FEVER 實機模擬Vol.3	TEL研究所	5800日圓	ETC
	銀河英雄伝説	銀河英雄傳説	德間書店	5800日圓	SLG
	ブロッガー（仮称）	BLOCKER（暫名）	HASP JAPAN	4800日圓	ACT
	惑星攻機隊りとるキャッツ	惑星攻機隊	FAIMLY SOFT	5800日圓	SLG
	COLONY WARSコロニーウォーズ	殖民地戰爭	ARTDICK	6800日圓	SLG
	ダウンヒル・スノー	DOWNHILL SNOW	PACK IN SOFT	5800日圓	SPT
	キッチンぱにっく	KITCHEN PANIC	PANSER SOFTWARE	4800日圓	ACT
	パラノイアスケープ	PARANOIA SCAPE	MACHILDA	5800日圓	ACT
	ルナシルバースターストーリー	NUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800日圓	RPG
上旬	■GUILTY GEAR	Guilty Gear	ARK SYSTEM WORKS	5800日圓	ETC
5月	The Legend of Heroes·Ⅰ&Ⅱ英雄伝説	英雄傳說 1&2	GMF	5800日圓	RPG
	■Jaja馬カルテットMega Dream Destruction+	Jaja馬四重奏 Mega Dream Destruction+	GMF	5800日圓	SLG
	ガーディアンリコール~守護獣召還~	GUARDIAN RECALL~守護獸召還~	XING ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
	ラウ・セラピー	LOVE THERAPY	B.FACTORY	5800日圓	ETC
5月至6月	■Nightmare Project〈YAKATA〉	惡夢計劃YAKATA	ASK講談社	價格未定	RPG

6月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
4日	ダイナマイトサッカー98	DYNAMITE SOCCER 98	A-MAX	5800日圓	SOC
	■ワールドスタジアム2	WORLD STADIUM 2	NAMCO	5800日圓	SPT
	■CRISIS CITY	CRISIS CITY	TAKARA	5800日圓	ACT
	マリーのアトリエPLUS~ザールブルグの錬金術士~	瑪莉工作室PLUS	GUST	3800日圓	SLG
	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3~World Cup France'98~	世界足球實況WINNING ELEVEN 3~World Cup France'98~	KONAMI	5800日圓	SOC
	Tから始まる物語	由T開始的故事	JALECO	5800日圓	不詳
11日	ポケットファイター	POCKET FIGHTER	CAPCOM	5800日圓	FIG
	■BASS FISHERMAN	BASS FISHERMAN	SAMMY	5800日圓	SPT
	■村越正海の爆釣日本列島	村越正海之爆釣日本列島	VICTOR SOFT	價格未定	SPG
	★あっナンジャリン	NANZYARIN	TSUWAN	3900日圓	不詳
18日	アナザー・メモリーズ	ANOTHER MEMORIES異世界回憶	EASILY STAFF	5800日圓	AVG
	■テーマホスピタル	THEME HOSPITAL	ELECTRONIC ARTS	5800日圓	SLG
	■JGTC~オールジャパングランドツーリングカーチャンピオンシップ（仮称）	JGTC~全日本GT賽	DIGITAL FRONTIA	5800日圓	RAC
	■東京魔人学園剣風帖	東京魔人學園劍風帖	ASMIK	價格未定	SLG
	XI [sai]	XI [sai]	SCE	價格未定	PUZ
	TOCAツーリングカーチャンピオンシップ	TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	UPSTAR	5800日圓	RAC
25日	ダブルキャスト	DOUBLE CAST	SCE	4800日圓	AVG
	■実戦パチスロ必勝法！サミーレヴォリューション	實戰彈珠機必勝法！SAMMY REVOLUTION	SAMMY	5800日圓	ETC
	■マスモンKIDS	Q版MASTER OF MONSTER	東芝EMI	6800日圓	SLG
	■ジャージーデビルの大冒険	JUDGE DEVIL之大冒險	KONAMI	5800日圓	ACT
	★電撃コンストラクション落ちゲーやろうぜ	電擊CONSTRUATION造個墜落GAME	MEDIA WORKS	5800日圓	PUZ
	リアルバウト餓狼伝説スペシャルDOMINATED MIND（CD2枚組限定版）	REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL DOMINATED MIND<CD-ROM 2枚組限定版>	SNK	6800日圓	FIG
	リアルバウト餓狼伝説スペシャルDOMINATED MIND	REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL DOMINATED MIND	SNK	價格未定	FIG
	卒業M	卒業M	E3 SOFT	價格未定	SLG
	3D格闘ツクール	3D格鬥創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	スレイヤーズろいやる	魔劍美神SLAYERS ROYAL	角川書店	5800日圓	RPG
	プロレス戦国伝~格闘絵巻~（仮称）	職業摔角戰國傳2~格鬥繪卷（暫名）	KSS	5800日圓	SLG
	ハークスアドベンチャー~ヘラクレスの大冒険	HACK'S ADVENTURE	BPS	5800日圓	AVG
下旬	精霊召喚~プリンセスオブダークネス~	精靈召喚~黑闇公主~	翔泳社	5800日圓	RPG
	Parlor!PRO3パチンコ実機シミュレーションゲーム	Parlor!PRO3彈珠機實機模擬遊戲	日本TELENET	5600日圓	TAB
	■爆走！デコトラ伝説~男一匹夢街道~	爆走！貨櫃車傳說~男一匹夢街道~	HUMAN	價格未定	RAC
6月	Epica Stella~エピカ・ステラ~	Epica Stella	HUMAN	價格未定	SRPG
	■エーベルージュ・スペシャル	EBEROUGE SPECIAL	TAKARA	5800日圓	SLG
	■バックガイナー~よみがえる勇者たち~飛翔編［うらぎりの戦場］	BACK狂拿~甦醒的勇者們~飛翔編[背叛的戰場]	BING	5800日圓	SLG
	★チェックメイト	CHECK MAID	ALTRON	6800日圓	不詳
	★SHADOW TOWER	SHADOW TOWER	FORM SOFT WARE	5800日圓	不詳
	ピクセルドロップ	PIXEL DROP	HUMAN	價格未定	ACT
	フォーメーションサッカー'98~がんばれニッポンin France~	FORMATION SOCCER'98~加油日本in France~	HUMAN	價格未定	SOC
	蒼天の白き神の座~GREAK PEAK~	蒼天之白神之座~GREAK PEAK~	SCE	5800日圓	SLG
	Q極クイズこたえてプリース	究極問題 請你告訴我	Tears	價格未定	ETC
	チェスマスター'98	CHESS MASTER'98	ALTRON	6800日圓	ETC
	エルフを狩るモノたちⅡ	狩獵妖精的傢伙們II	ALTRON	價格未定	AVG
	K.O.-ザ・ライブ・ボクシング-	K.O.-THE LIVE BOXING-	ALTRON	價格未定	SPG
	プチカラット	撞磚仙女	TAITO	4800日圓	PUZ
	まわってムーチョ！	拼圖戰士	東北新社	5800日圓	ACT
	ハローキティのCUBE DE CUTE	HELLO KITTY 之CUBE DE CUTE	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	ETC
	夜想曲	夜想曲	PACK IN SOFT	5800日圓	AVG
	秘密結社Q	秘密結社Q	RIGHTSTUFF	5800日圓	SLG
	ダークメサイア	黑暗救世主	ATLUS	5800日圓	AVG
	ナムコアンソロジー1	NAMCO ANTHOLOGY 1	NAMCO	5800日圓	ETC
	98甲子園（コンビニ発売）	98甲子園(便利店專用)	魔法	5800日圓	SPT
	ヒロインドリーム2	女主角之夢2	MAP JAPAN	價格未定	SLG
	ラストレポート	THE LAST REPORT	SHOUEI SYSTEM	5800日圓	AVG
	チョロQマリンQボート	Q版賽艇	TAKARA	5800日圓	RAC
	レイクマスターズ2（仮称）	LAKE MASTER 2（暫名）	DAZ	價格未定	SPT
	すたあ☆もんじゃ	星之問者	GMF	5800日圓	SLG
	怒・首領蜂	怒・首領蜂	SPS	價格未定	STG
	Shadow Tower	影之塔	FROM SOFTWARE	5800日圓	RPG
	Jリーグの監督になって世界をめざせ！（仮称）	H.A.E~BEELZEBUB~	ACCELER	價格未定	SLG
	キングオブバーラー2	KING OF HURLER	TIL研究所	5800日圓	SPT

7月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
2日	■ブリーディングスタッド2	BLEEDING STUD 2	KONAMI	價格未定	SLG
	グランドセフトオート	GTA	SYSCOM ENTERTAINMENT	6800日圓	ACT
9日	ファイヤーパニック~マックのレスキュー大作戦~（仮称）	火災危機~麥克之拯救大作戰~（暫名）	SCE	5800日圓	ACT
	ポイッターズポイント2~SODOMの野望~	SODOM之野心	KONAMI	價格未定	不詳

	お嬢様特急	孃様特急	MEDIAWORKS	6800日圓	AVG
16日	ときめきの放課後 ねっ☆クイズしよ	心跳之放課後	KONAMI	價格未定	ETC
23日	遊戯王~たたかえ！！カプセルモンスター~（仮称）	遊戲王~戰鬥吧!!套囊怪物~（暫名）	KONAMI	價格未定	ETC
30日	爆走兄弟レッツ&ゴー！！エターナルウィングス	爆走兄弟Let & Go!!永　之翼	JALECO	5800日圓	SLG
下旬	キャロムショット2~3Dビリヤードゲーム~	3D桌球2	AGENDA	5800日圓	SPG
7月	ZIGZAGBALL	ZIGZAGBALL	UPSTAR	5800日圓	ACT
	★ビキーニヤEX	比基利亞EX	ASCII	4800日圓	不詳
	■スターオーシャン セカンドストーリー	STAR OCEAN SECOND STORY	ENIX	價格未定	RPG
	■アンジェリーク・デュエット	ANGELIQUE DUET	光榮	7800日圓	SLG
	■アンジェリーク・デュエット プレミアムBOX	ANGELIQUE DUET PREMIUM BOX	光榮	9800日圓	SLG
	■プリンセスメーカーポケット大作戦	美少女夢工場口袋大作戰	NINELIFE	價格未定	SLG
	★ギャングウェイ モンスター	GANG WAY MOSTER	SME	5800日圓	不詳
	SHAKE KIIDS	SHAKE KIIDS	ONDEMAND	5800日圓	ACT
	季節を抱きしめて	擁抱季節	SCE	價格未定	AVG
	ゴジラ：カードバトル（仮称）	哥斯拉:CARD BATTLE（暫名）	東寶	6800日圓	TAB
	ひっとぱっく	HEAT PARK	TOMY	5800日圓	ACT
	センチメンタルジャーニー	SENTIMENTAL JOURNEY傷感之旅	BANPRESTO	5800日圓	TAB
	ブルーブレイカーバースト	BLUE BREAKER BURST	HUMAN	價格未定	AVG
	猫侍	貓侍	HUMAN	價格未定	AVG
	エフィカス この想いを君に…	傳情達意	元氣	價格未定	SLG
	キメろ！英雄学園！	決定!英雄學園!!	CSC MEDIA	5800日圓	不詳
	オーバーブラッド2	OVER BLOOD 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	AVG
	スターライトスクランブル 恋愛候補生	STARLIGHT SCRAMBLE戀愛候補生	KSS	價格未定	SLG
	エス	~es	VENTURN SOFTWARE	價格未定	不詳
	ドリーム・ジェネレーション~恋か?仕事か?~	DREAM GENERATION~戀愛嗎？工作嗎？~	MASIYA	6300日圓	SLG
	私立ジャスティス学園	私立JUSTICE學園	CAPCOM	價格未定	FIG
	銃夢~火星の記憶	銃夢~火星之記憶	BANPRESTO	價格未定	ARPG
	あの素晴しい弁当を2度3度	要吃那精采的飯盒 2次 3次	POLYGRAM	4800日圓	SLG
	花火	煙花~FANTAST~	魔法	4800日圓	不詳
	Final One~into the mind~	Final One~into the mind~	GMF	5800日圓	ACT
	快速天使	快速天使	TECHNO SOLEIL	價格未定	ACT
	ゆうわくオフィス 恋愛課	誘惑OFFICE 戀愛課	TAKARA	5800日圓	SLG
	川のぬし釣り~秘境を求めて~	河邊垂釣~追尋秘境	PACK IN SOFT	價格未定	SPT
	女子プロレスオールスターズ（仮称）	女子摔角明星賽(暫名)	TEL研究所	5800日圓	SPT

8月發售遊戲

8月6日	DRAGON SEEDS~最終進化形態~	DRAGON SEEDS~最終進化形態~	JALECO	5800日圓	SLG
8月27日	■Dancing Bladeかってに桃天使！	Dancing Blade任性地桃天使!	KONAMI	價格未定	不詳
8月	御神楽少女探偵団	御神樂少女探偵團	HUMAN	價格未定	AVG
	■エコーナイト	ECHO NIGHT	FROM SOFTWARE	5800日圓	AVG
	■トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	ピノッチアのみる夢	木偶之夢	BANDAI	5800日圓	SLG
	あのこどこのこ（仮称）	那孩子是哪裏的孩子（暫名）	SUCCESS	價格未定	SLG

9月以後發售遊戲

9月3日	メタルギア ソリッド	METAL GEAR SOLID	KONAMI	價格未定	AVG
9月	天下統一	天下統一	伊藤忠商事	價格未定	SLG
10月	サンパギータ	森巴結他	SCE	價格未定	AVG
11月下旬	バトルシップ・ヤマト	戰船大和號	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	STG
	★グリントグリッター	GREEN GLITTER	KONAMI	價格未定	不詳
11月	雪割りの花	雪割之花	SCE	價格未定	AVG
12月10日	トゥルー・ラブストーリー2	真愛物語2	ASCII	價格未定	SLG
12月下旬	エストポリス伝記Ⅲ ルーイン・チェイサーズ	四狂神物語III	日本FLEX	5800日圓	RPG
12月	奏楽都市OSAKA	搖滚都市OSAKA	KING RECORD	6800日圓	SLG
	さくま式人生ゲーム	佐久馬式人生遊戲	TAKARA	5800日圓	TAB

98年發售預定遊戲

98年春	■RYU-Z BOY	RYU-Z BOY	ASK講談社	價格未定	PUZ
	■ザ・キング・オブ・ファイターズ京	拳皇 京	SNK	5800日圓	FIG
	■鋼仁戦記（GO-JINSENKI）	鋼仁戰記	TMF	價格未定	SLG
	■Juggernaut~戦慄の扉~	戰慄之門	TMF	價格未定	AVG
	■プリンセスメーカーGO！GO！プリンセス	美少女夢工場GO!GO!公主	NINELIVES	價格未定	SLG
	デジタルアートコレクションヒロヤマガタ（仮称）	DIGITAL ART COLLECTION（暫名）	IMAGINEER	2000日圓	ETC
	ラヴェイジティ・シー・エックス	RADIACITY 3X	V NET	5800日圓	STG
	SNKファン- CD餓狼伝説	SNK FAN-CD 餓狼傳説	SNK	價格未定	ETC
	Code R	Code R	QUINTETTE	價格未定	RAC
	D-0 Single Basketball	D-0 Single Basketball	JORDAN	5800日圓	SPT
	七英雄物語~レーミリアの奇跡~（仮称）	七英雄物語（暫名）	BANDAI VISUAL	5800日圓	RPG
	リアルロボット戦線	真機械人戰線	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	英雄志願- Gal Act Heroism-	英雄志願	MICROCABIN	6800日圓	RPG
	ADVANCED V.G. 2	ADVANCED V.G. 2	TGL	5800日圓	FIG
98年夏	★みつめてナイトR大冒険編	凝望騎士R大冒險編	KONAMI	價格未定	AVG
	★実況パワフルプロ野球98開幕版	實況POWERFUL職業棒球98開幕版	KONAMI	價格未定	SPT
	★ボンバーマンファンタジーレース	BOMBER FANTASYRACE	HUDSON	價格未定	RAC
	ATHENA ~Awakening From The Ordinary Life,	ATHENA~Awakening From The Ordinary Life~	SNK	價格未定	AVG
	築ガブル	GUBBLE	ASK講談社	價格未定	ACT
	メリーメント キャリング キャラバン	MERRYMEN CARRYING CARAVAN	imadio	5800日圓	SLG
	ブルムイ・ブルムイ	Prumui Prumui	CULTURE PUBLISHER	價格未定	ARPG
	b.l.u.e. Legend of water	b.l.u.e. Legend of water	HUDSON	價格未定	AVG
	ウルトラマンティガ&ウルトラマンダイナ 新たなる二つの光	超人迪加＆超人戴拿 兩道新的光芒	BANDAI	5800日圓	ACT
	クライシスビート	CRAZY BEAT	BANDAI	5800日圓	FIG
	スピンテイル	迴旋尾巴	BANDAI	5800日圓	ACT
	ミリオンクラシック	百萬馬王	BANDAI	5800日圓	SLG
	時をかける少女	追逐時間之少女	BANDAI	5800日圓	AVG
	STAR WARS MASTERS（仮称）	STAR WARS MASTERS（暫名）	BPS	5800日圓	FIG
	スペクトラルフォースⅡ	SPECTRAL FORCE II	IDEA FACTORY	5800日圓	SLG
	ジングルキャッツ~ラブパラ大作戦の巻~	SINGLE CAT情花大作戰之卷	SME	4800日圓	SLG
	フィフスエレメント	第五元素	HUDSON	價格未定	AVG
	銀河お嬢様伝説ユナ~FINAL EDITION~	銀河公主傳説YUNA~FINAL EDITION~	HUDSON	價格未定	SLG
	SDガンダムジェネレーション	SD 高達世代	BANDAI	5800日圓	SLG
	刻命館2（仮称）	刻命館2(暫名)	TECMO	5800日圓	ETC
	アルバレアの乙女~麗しの聖騎士たち~	艾巴尼亞之少女~美麗的聖騎士們	MASIYA	價格未定	SLG
	FIGHTING EYES	FIGHTING EYES	SOLAN	價格未定	不詳
	1 on 1	1 on 1	MACHILDA	5800日圓	SPG
	みさきアグレッシヴ！	挑戰海角！	翔泳社	5800日圓	不詳
	Noel La neige Special	Noel La neige Special	PIONEER LDC	價格未定	ETC
	SPAWN The ETERNAL	不死戰士再生俠	HUDSON	價格未定	ACT
	Kitty The Kool!カブキでDANCE!DANCE!!DANCE!!!（仮称）	Kitty The Kool!狂歌亂舞DANCE!DANCE!!DANCE!!!（暫名）	IMAGINEER	價格未定	ACT
	ウキウキ釣り天国~川物語~	釣魚天國~川物語	TEICHIKU	5800日圓	SLG
	シルエットミラージュ~リプログラムドホープ~	剪影幻象REPROGAMMED HOPE	TREASURE	價格未定	ACT
	スーパーエンデューロ（仮称）	超級耐力賽（暫稱）	MASIYA	價格未定	RAC
	ジャーム- 狙われた街-	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	スーパーアドベンチャーロックマン	洛克人超級歷險	CAPCOM	5800日圓	AVG
	バウンティソード・ダブルエッジ	BOUNTY SWORD DOUBLE EDGE	PIONEER LCD	價格未定	SLG
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	R・TYPE∇	R.TYPE DELTA	IREM SOFTWARE	價格未定	STG
	DIABLO	DIABLO	ELECTRONIC ARTS	5800日圓	ARPG
	封神演義	封神演義	光榮	6800日圓	SRPG
	Brave Fencer武蔵伝	BRAVE FENCER武藏傳	SQUARE	價格未定	ARPG
	夢・色いろ	夢・色彩繽紛	FEAZARD	5800日圓	SLG
	破壊王~KING OF CRUSHER~	破壞王~KING OF CRUSHER~	FIVE COMMUNICATIONS	價格未定	FIG
	KNIGHT &BABY	KNIGHT &BABY	THOM SOFT	價格未定	不詳
	H.A.E~BEELZEBUB~	H.A.E~BEELZEBUB~	GMF	5800日圓	RAC
	毎日猫曜日	毎日貓曜日	BANDAI	5800日圓	SLG
98年秋	★勇者王ガオガイガー	勇者王加奧加爾加	TAKARA	價格未定	不詳
	★久遠の絆	久遠之絆	HORK	價格未定	不詳
	黒い瞳のノア~Cielgris Fantasm~	黑眼睛之羅亞~Cielgris Fantasm~	GUST	5800日圓	RPG
	エリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術師2~	愛莉工作室 錬金術士2	GUST	5800日圓	SLG
	タワードリーム2	TOWER DREAM 2	AKUSERA	5800日圓	ETC
	パイロットになろう！	成為駕駛員吧!	PACK IN SOFT	價格未定	SLG
	ザ・エアーズ	THE AIRS	PACK IN SOFT	價格未定	不詳
	エクサフォーム	ECSAFORM	BANDAI VISUAL	6800日圓	RPG
	目指せ！！ミリオンセラー（仮称）	目標！暢銷作品（暫名）	富士通電腦系統	價格未定	TAB
	モンスターコンプリワールド	完全怪物世界	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	BOYS BE...2nd Season（仮称）	BOYS BE...2nd Season（暫名）	講談社	5800日圓	AVG
	胸騒ぎの予感	心緒不寧之預感	講談社	價格未定	不詳
	To Heart	To Heart	Leaf	價格未定	AVG
	快刀乱麻	快刀亂麻	IMADIO	價格未定	ACT
	ジルオール	Zill O'll	光榮	6800日圓	RPG
	デストレーガ	DESTREGA	光榮	5800日圓	FIG
98年冬	DEEP FREEZE	DEEP FREEZE	SAMMY	價格未定	AVG
	■あいたくて~your smiles in my heart~	想見你~你的微笑在我心中~	KONAMI	價格未定	SLG
	■幻想水滸伝2	幻想水滸傳 II	KONAMI	價格未定	RPG
	PATLABOR THE GAME（仮称）	機動警察THE GAME（暫名）	BANDAI VISUAL	價格未定	AVG
	MACROSS DIGITAL MISSION VF-X2（仮称）	MACROSS DIGITAL MISSION VF-X2（暫名）	BANDAI VISUAL	價格未定	STG
	いつか重なりあう未来（あした）へ-BOTTOM TOP-	總有一天會重過的未來-BOTTOM TOP-	SME	價格未定	SLG
98年	★にじいろトゥインクル ぐるぐる大作戦	GURUGURU大作戰	ASCII	價格未定	不詳
	■Lovers Game's plus~[illegible]~（仮称）	LOVE GAME'S plus（暫名）	Tears	價格未定	SPT

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

新世代ロボット戦記BRAVE SAGA	新世代機械人戰記 BRAVE SAGA	TAKARA	6800日圓	SLG
serial experiments lain	serial experiments lain	PIONEER LDC	價格未定	SLG
ウェルトオブ・イストリア	WELT OF EASTORIA	HUDSON	價格未定	RPG
ＡＳＨ ＴＯ ＡＳＨ（仮称）	ASH TO ASH（暫名）	E3 STUFF	價格未定	FIG
ドリキン土屋圭市サーキットバトル（仮称）	DRIFT KING土屋圭市賽道戰鬥（暫名）	MEDIAQUEST	5800日圓	RAC
にじいろトゥインクル	虹色閃光	ASCII	價格未定	SLG
エンドセクター	END SECTOR	ASCII	價格未定	不詳
ナムコアンソロジー２	NAMCO ANTHOLOGY 2	NAMCO	價格未定	ETC
3Dロボットシューティング「ダブロー・イ・ゼロウ」（仮称）	3D機械人射擊（暫名）	小學館PRODUCTION	價格未定	STG
エフィカスこの想いを君に	把思念獻給你	元氣	價格未定	STG
マネーアイドルエクスチェンジャー	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG
Ｔｅｍｐｅｓｔ Ｘ３	Tempest X3	J.WING	價格未定	STG
まじっくあにまるず	MAGIC ANIMALS	J.WING	價格未定	SLG
激突！！スキーバトル（仮称）	激突!!滑雪戰鬥（暫名）	I'MAX	5800日圓	SPT
きまぐれマイベイビィ~娘のスゴロク成長記~	心情浮動 MY BABY	AKUSERA	5800日圓	ETC
火星物語	火星物語	ASCII	價格未定	RPG
深海伝説マーメノイド（仮称）	深海傳說 人魚洛依多（暫名）	XING ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
Ｊリーグエキサイトステージ Ｖ１	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
ストライク ジャガー	STRIKE JAGUAR	GAPS	價格未定	STG
ARKS 1000~目指せ！究極の召喚師~	ARKS 1000~目標!究極召喚師~	CLEF INVENSION	價格未定	AVG
玉テオ物語（仮称）	玉繭物語（暫名）	元氣	價格未定	RPG
真髄・碁仙人	真髓・圍棋仙人（暫名）	J・WING	8900日圓	TAB
ひとつやふたつ…いつつや怪談 日本たられぱなしツアー2	一・二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
２９９９年のゲーム・キッズ	2999年之遊戲小子	SCE	價格未定	ETC
爆弾小僧 スクープザキッド（仮称）	爆彈小子（暫名）	Tears	價格未定	ACT
ルシファード	LUCIFERD	D.E.N研究所	5800日圓	RPG
新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA~EXTREME SPEED~	高智能方程式 SAGA~極限速度~	VAP	5800日圓	RAC
聖龍伝説～外伝～	聖龍傳說~外傳~	BAP	5800日圓	FIG
マス・デストラクション~お父さんにもできるソフト~	MASS DISTRUCTION	BMG JAPAN	5800日圓	STG
Ｄｅａｒ Ｆｒｉｅｎｄｓ	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
バックガイナ~よみがえる勇者たち~・完結編［そして、明日へ］・	"BACK佳拿~甦醒的勇者們~完結編[之後,向著明天]"	BING	5800日圓	SLG
蜃気楼回廊	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
MELT~フューチャリングエティ by アイアン・メイデン	MELT	MAP JAPAN	5800日圓	STG
リフレインラブ２	REFRAIN LOVE 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
実況アメリカベースボール'９７	實況美國棒球'	KONAMI	5800日圓	SPT
ぼのぼーど	BONO BOARD	AMUSE	價格未定	TAB
Tiger Woods & the PGA TOUR（仮称）	Tiger Woods & the PGA TOUR(暫名)	ELECTRONIC ARTS	價格未定	SPT
ロビン・ロイドの冒険	羅賓羅爾之冒險	GUST	價格未定	AVG
トリフェルズ魔法学園	多利弗斯魔法學園	ASCII	價格未定	AVG
頭文字Ｄ（仮称）	頭文字D（暫名）	講談社	5800日圓	RAC
マキシマムフォース	MAXIMUM FORCE	GAME BANK	5800日圓	ACT
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
厄惨（仮称）	厄慘（暫名）	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
シミュレーションＲＰＧツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
Ｌ．Ｓ．Ｄ．	L.S.D.	ASMIK	價格未定	ETC
アフレイドギア	AFRAID GEAR	ASMIK	價格未定	SLG
宇宙機動ＶＡＮＡＲＫ	宇宙機動 VANARK	ASMIK	價格未定	SLG
森の王国（仮称）	森林王國（暫名）	ASMIK	價格未定	SRPG
イイナ	依娜	IMAGINEER	價格未定	ETC
ツタンカーメンの遺言（仮称）	傳說中蒙面人的遺言（暫名）	WIZARD	價格未定	AVG
ドラゴンクエスト Ⅶ	勇者鬥惡龍 VII	ENIX	價格未定	RPG
デビュー２１	誕生 21	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
メイン・ローター（仮称）	MING ROTOR（暫名）	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
ＦＬＹ（仮称）	FLY（暫名）	MDB	價格未定	AVG
ダンジョン&ドラゴンズコレクション	D & D COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	ACT
シェラザード伝説 黄金の帝国（仮称）	西拉薩傳說 黃金之帝國（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
飛龍の拳コレクション（仮称）	飛龍之拳COLLECTION（暫名）	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
ＮＨＬオープンアイス（仮称）	NHL OPEN ICE(暫名)	SOFTBANK	3800日圓	SPT
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.3	心跳回憶劇場系列 Vol.3	KONAMI	價格未定	AVG
ときめきメモリアル２（仮称）	心跳回憶2（暫名）	KONAMI	價格未定	SLG
ドルフィンドリーム	海豚夢	NACOM	價格未定	ACT
青山ラブストーリーズ	青山愛的故事	KONAMI	價格未定	AVG
ＤＯＯＰＥＲＳ	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RAC
ＦＥＮＳＥＲ	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	SLG
ＧＲＵＤＡ	GRUDA	CYBERTECT DESIGN	價格未定	STG
ＰＲＯＪＥＣＴ ＣＨＡＯＳ	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RPG
バーチャルリモコン（ヘリポートー）	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
Adidas Power Soccer International'97	Adidas Power Soccer International'97	SCE	5800日圓	SOC
ＮＦＬ ＧＡＭＥ ＤＡＹ（仮称）	NFL GAME DAY（暫名）	SCE	價格未定	SPT
ハーミィホッパーヘッドのたまごＤＥパズル	HERMIE HOPPERHEAD雞蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
ワンダラーズショック１９５０アメリカンドリームズ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
エスケイパー	逃亡者	SME	價格未定	AVG
ＢＯＵＮＤＹ ＡＲＭＳ	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
スノークィーン	SNOW QUEEN	東北新社	4800日圓	ETC
true/real/fantasy	true / real / fantasy	DREAM CUBE	5800日圓	RPG
ディレクター（仮称）	DIRECTOR（暫名）	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
ＪＵＭＰ ＫＩＤ（仮称）	JUMP KID（暫名）	NEW	價格未定	ACT
タイブレーク	TIE BREAK	BARDY	價格未定	SPT
プレステボンバーマン（仮称）	PlayStation BOMBERMAN（暫名）	BANDAI	價格未定	ACT
ジャーニーマンプロジェクトペガサスプライム	JOURNEYMAN PROJECT	BANDAI	8800日圓	AVG
メタルドレッド	METAL DREAD	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
ＡＺＩＴＯ２（仮称）	AZITO 2（暫名）	BANPRESTO	5800日圓	不詳
グランド セフト オート	GRAND SEPT ODE（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ETC
ＬＩＰＲＯＳ（仮称）	LIPROS（暫名）	VISUAL ART	價格未定	ACT
オーガリアン亜人伝（仮称）	OGARIAN亞人傳（暫名）	VISUAL ART	價格未定	RPG
ぱいるあっぷ・まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG
重装機兵ヴァルケン２	重裝機兵 維京2	MASIYA	5800日圓	ACT
ピラミッドの謎	金字塔之謎	RAY	價格未定	AVG
ＦＡＶＯＲＩＴＥ ＤＥＡＲ	FAVORITE DEAR	NEC INTER CHANNEL	價格未定	不詳
メルクリウス プリティ	MERCURY'S PRETTY	NEC INTER CHANNEL	價格未定	不詳
いただきストリートゴージャスキング	STREET GORGEOUS KING	ENIX	價格未定	不詳
OPTIONチューニングカーバトル改	OPTION TURNING CAR BATTLE 改	MTO	價格未定	RAC

99年發售預定遊戲

99年2月	モンスター・コレクション（仮称）	MONSTER COLLECTION（暫名）	角川書店	價格未定	不詳
99年春	サーキットの狼	賽道之狼 II	MDO	價格未定	RAC
	リング（仮称）	RING（暫名）	角川書店	價格未定	不詳
	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインス	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG

發售日未定遊戲

未定	カプコンジェネレーション~第１集 撃墜王の時代~	CAPCOM GENERATION~第1集 擊墜王之時代~	CAPCOM	價格未定	STG
	カプコンジェネレーション~第２集 魔界と騎士~	CAPCOM GENERATION~第2集 魔界與騎士~	CAPCOM	價格未定	ACT
	カプコン ジェネレーション~第３集~	CAPCOM GENERATION~第3集~（暫名）	CAPCOM	價格未定	不詳
	カプコン ジェネレーション~第４集~	CAPCOM GENERATION~第4集~（暫名）	CAPCOM	價格未定	不詳
	カプコン ジェネレーション~第５集~	CAPCOM GENERATION~第5集~（暫名）	CAPCOM	價格未定	不詳
	★眠ノテオ	眠之繭	ASUMIC ENTERTENMENT	價格未定	不詳
	■最強の囲碁	最強之圍棋	伊藤忠商事	7800日圓	TAB
	★デジタルアートコレクションヒロヤマガタ	DEGITAL COLLECTION	IMEGIA	2000日圓	不詳
	■アクチュア アイスホッケー	ACTUA 冰上曲棍球	KONAMI	5800日圓	SPT
	■バッドモジョ	bad mojo	OPENBOOK9003	5800日圓	AVG
	■ＭＴＢダートクロス	MTB	SAMMY	價格未定	不詳
	ウィザードリィ~DIMGUIL~	WIZARDRY~DIMGUIL~	ASCII	價格未定	RPG
	ガレリアンズ	嘉莉安斯	ASCII	價格未定	AAVG
	オアシスロード	綠洲之王	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	Dance!Dance!Dance!	Dance!Dance!Dance!	KONAMI	價格未定	不詳
	コントラ~レガシー オブウォー~	魂斗羅~戰爭的遺產~	KONAMI	5800日圓	STG
	新格闘（仮称）	新格鬥（暫名）	KONAMI	價格未定	FIG
	だれでもゲーム銀河英雄伝説~GO！GO！カジノ編（仮称）	誰人都能玩銀河英雄傳說~GO GO CASINO編（暫名）	德間書店	4800日圓	TAB
	だれでもゲーム銀河英雄伝説~GO！GO！すごろく編（仮称）	誰人都能玩銀河英雄傳說~GO GO擲骰子編（暫名）	德間書店	4801日圓	TAB
	Cybernetic EMPIRE	Cybernetic EMPIRE	日本TELENET	價格未定	SLG
	ソルディバイド	SOLDIVIDE	ATLUS	價格未定	STG
	トラップガンナー	TRAPGUNNER	ATLUS	價格未定	STG
	ユーラシアエクスプレス殺人事件	EURASIA EXPRESS殺人事件	ENIX	價格未定	AVG
	HARD EDGE（仮称）	HARD EDGE（暫名）	SUNSOFT	價格未定	不詳
	バーチャル競艇'９８	VIRTUA競艇'98	日本物產	價格未定	RAC

SATURN

4月發售遊戲

23日	ツアーパーティー	TOUR PARTY	TAKARA	5800日圓	SLG
	ＧＵＮＧＲＩＦＦＯＮⅡ	GUNGRIFFON II	GAMEART	6800日圓	STG
	GUNGRIFFONⅡ（対戦ケーブル同梱版）	GUNGRIFFON II（連對戰線版本）	GAMEART	8000日圓	STG
	スーパーロボット大戦Ｆ完結編	超級機械人大戰Ｆ完結編	BANPRESTO	6800日圓	SLG

	ゲームで青春	遊戲青春	KID	5800日圓	TAB
	ひみつ戦隊メタモルV	秘密戰隊 變形V	毎日COMMUNICATIONS	5800日圓	AVG
29日	ルームメイト3～涼子 風の輝く 朝に～	ROOMMATE 3~涼子 早上的風之光輝~	DATAM POLYSTAR	5800日圓	SLG
	スーパーテンポ	SUPER TEMPO	MEDIAQUEST	5800日圓	ACT
	シャイニング・フォースⅢ シナリオ.2狙われた神子	SHINNING FORCE III SCENARIO.2受襲之神子	SEGA	5800日圓	SRPG

5月發售遊戲

7日	★EVE The Lost One & desire バリューパック	EVE The Lost One & desire VALUE BACK	IMEDIO	9800日圓	AVG.
	★EVE The Lost One メルティランサーRe-inforce体験版付きバージョン	EVE The Lost One 原有MELT LANCER RE-INFORCE體驗版	IMEDIO	7800日圓	AVG.
14日	バロック	BAROQUE	STING	6800日圓	RPG
21日	SHADOWS OF THE TUSK	SHADOWS OF THE TUSK	HUDSON	5800日圓	不詳
	■アイドル麻雀ファイナルロマンス4	IDOL麻雀FINAL ROMANCE 4	VIDEO SYSTEM	6800日圓	TAB
	■メルティランサーRE-INFORCE	MELT LANCER RE-INFORCE	IMEDIO	7800日圓	SLG
	■メルティランサーRE-INFORCEスペシャルエディション	MELT LANCER RE-INFORCE SPECIAL EDITION	IMEDIO	8800日圓	SLG
	■スーパーリアル麻雀P7	SUPER REAL麻雀P7	SETA	7800日圓	TAB
28日	プリンセスメーカーゆめみる妖精	美少女夢工場 夢見妖精	NINELIFES	5800日圓	SLG
	■無人島物語Rふたりのラブラブ愛ランド	無人島物語R 兩人的愛之大地	KSS	5800日圓	AVG
	電車でＧＯ！	電車GO!	日本FLEX	5800日圓	SLG
	ＧＴ ２４	GT 24	JALECO	5800日圓	RAC
	少女革命ウテラ いつか革命される物語	少女革命 何時開始革命故事	SEGA	6800日圓	AVG
	王様ゲーム	皇帝遊戲	SOSHIETTA代官山1	6800日圓	ETC
	ケリオトッセ	KERIOTOSSE	増田屋COPORATION	4800日圓	ACT
	グランディア～デジタルミュージアム～	GRANDIA~DIGITAL MUSEUM~	GAMEART	3500日圓	ETC
5月	イメージファイト＆Xマルチプライ／アーケードギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	エルフを狩るモノたちⅡ	狩獵妖精的傢伙們II	ALTRON	價格未定	AVG

6月發售遊戲

4日	■もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	5800日圓	ACT
	Ｐｒｏｊｅｃｔ Ｘ２	PROJECT X2	COCONUT JAPAN	6800日圓	不詳
11日	★AI将棋サターン版	AI將棋SATURN版	ASCII	6800日圓	TAB
	■村越正海の爆釣日本列島	村越正海之爆釣日本列島	VICTOR SOFT	價格未定	SPG
18日	リンダキューブ完全版	LINDA 3完全版	ASCII	6800日圓	RPG
	ウルトラマン図鑑 3	超人圖鑑3	講談社	價格未定	ETC
25日	クロス探偵物語	CROSS偵探故事	WAKUJAM	6800日圓	AVG
	GAME BASIC for SEGA SATURN（仮称）	GAME BASIC for SEGA SATURN（暫名）	ASCII	價格未定	ETC
	水木しげるの妖怪図鑑 総集編	水木茂之妖怪圖鑑 總集編	講談社	5800日圓	ETC
上旬	■ワールドカップ 98 フランス～Road to Win～	法國世界杯'98 往勝利之路	SEGA	5800日圓	SOC
6月	■ソルヴァイス	SOLVICE	ALTRON	價格未定	不詳
	■エーベルージュ・スペシャル～	EBEROUGE SPECIAL	TAKARA	5800日圓	AVG
	ラブリーポップ 2 in 1 雀じゃん恋しましょ	LOVE REPORT 2 in 1 雀戀	BOSICO	6800日圓	SLG
	ラングリッサーⅤ～ジエンドオブレジェンド～	LANGRISSER V~傳說之終結~	MASIYA	6300日圓	SRPG
	"日本代表チームの監督になろう！世界初,サッカーRPG"	成為日本代表隊監督！世界首個足球RPG	ENIX	價格未定	SRPG
	頭文字Ｄ～公路最速伝説～	頭文字D~公路最速傳説~	講談社	5800日圓	RAC

7月以後發售遊戲

7月9日	ポケットファイター	POCKET FIGHTER	CAPCOM	5800日圓	FIG
	お嬢様特急	孃様特急	MEDIAWORKS	6800日圓	AVG
7月16日	★DRUID 闇への追跡者	DRUID向黑暗的追蹤者	光榮	6800日圓	AVG
7月	■アンジェリーク・デュエット	ANGELIQUE DUET	光榮	7800日圓	SLG
	■アンジェリーク・デュエットプレミアムBOX	ANGELIQUE DUET PREMIUM BOX	光榮	9800日圓	SLG
	ドリーム・ジェネレーション～恋が?仕事が?	DREAM GENERATION~是戀愛?是工作?!~	MASIYA	6300日圓	AVG
11月	ファルコムクラシックスⅡ	FALCOM CLASSIC II	日本VICTOR	5800日圓	ETC

98年發售預定遊戲

98年春	Ｃｏｄｅ Ｒ	Code R	QUEEN TET	價格未定	RAC
98年夏	ミレニアムファイア	MILLENNIUM FIRE	BANDAI	5800日圓	STG
	■ファインドラブ2～The Simulation Game～	FIND LOVE 2~The Simulation Game~	DAIKI	價格未定	SLG
	★魔法使いになる方法	變成魔法師的方法	TGL	5800日圓	SLG
	ルパン三世 ピラミッドの賢者	雷朋三世 金字塔的賢者	ASMIK	5800日圓	ACT
	アストラスーパースターズ	亞斯特拉超級巨星	SUNSOFT	5800日圓	FIG
	お嬢様を狙え	襲擊千金小姐	CRYSTAL VISION	6800日圓	不詳
	DEEP FEAR	DEEP FEAR	SEGA	價格未定	AVG
	バッケンローダー	BACKEN LOADER	SEGA	5800日圓	SPG
	スーパーアドベンチャーロックマン	洛克人超級歷險	CAPCOM	5800日圓	AVG
	ルナ 2 エターナルブルー	LUNAR 2 ETERNAL BLUE	角川書店	7800日圓	RPG
	スチームハーツ	STREAM HEART	TGL	7800日圓	STG
	ブラックマトリクス	BLACK / MATRIX	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SRPG
	フレンズ～青春の輝き～	FRIENDS~青春的光輝~	NEC INTER CHANNEL	價格未定	SLG
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	シャイニング・フォースIII シナリオ. 3（仮称）	SHINNING FORCE III SCENARIO.3（暫名）	SEGA	4800日圓	ARPG
	海辺でリーチ！	海邊麻雀	毎日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
	TNT<THE NEXT TETRIS>	TNT<THE NEXT TETRIS>	BBS	價格未定	不詳
98年秋	アドヴァンストV.G.2	ADVANCED V.G.2	TGL	6800日圓	STG
	ワーズ・ワース	WORSE WARS	ELF	價格未定	RPG
98年冬	七つの秘館 戦慄の微笑	七間秘館 戰慄之微笑	光榮	7800日圓	AVG
98年	スレイヤーズろいやる2	魔劍美神ROYAL 2	角川書店	價格未定	SRPG
	3Dロボットシューティング「ダブロー・イ・ゼロウ」	3D機械人射擊	小學館PRODUCTION	價格未定	STG
	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室 2	ASCII	5800日圓	ETC
	SEGA AGES／ギャラクシーフォースII	SEGA AGES / GALAXY FORCE II	SEGA	價格未定	STG
	エドワード・ランディ／アーケードギアーズ	EDWARD RADY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	Ｊリーグエキサイトステージ Ｖ１	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	真髄・碁仙人（仮称）	真髓・圍棋仙人（暫名）	J.WING	8900日圓	TAB
	エチュード（仮称）	E-tude（暫名）	拓洋興業	價格未定	AVG

99年發售預定遊戲

99年春	■シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	■ルーインズ	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG

發售日未定遊戲

發售日未定	カプコンジェネレーション～第1集撃墜王の時代～	CAPCOM GENERATION~第1集 擊墜王之時代~	CAPCOM	價格未定	STG
	カプコンジェネレーション～第2集魔界と騎士～	CAPCOM GENERATION~第2集 魔界與騎士~	CAPCOM	價格未定	ACT
	カプコンジェネレーション～第3集～	CAPCOM GENERATION~第3集~（暫名）	CAPCOM	價格未定	不詳
	カプコンジェネレーション～第4集～	CAPCOM GENERATION~第4集~（暫名）	CAPCOM	價格未定	不詳
	カプコンジェネレーション～第5集～	CAPCOM GENERATION~第5集~（暫名）	CAPCOM	價格未定	不詳
	■幻想水滸伝	幻想水滸傳	KONAMI	3980日圓	RPG
	■悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲	惡魔城 X~月下之夜想曲~	KONAMI	4800日圓	ACT
	制服～ハイスクールカウントダウン～	制服~HIGH SCHOOL COUNTDOWN~	AROMA	價格未定	SLG
	リアルサウンド2～霧のオルゴール～	REAL SOUND ~2 霧之音樂盒	WARP	5800日圓	AVG
	ソルディバイド	SOLDIVIDE	ATLUS	價格未定	STG
	ダンジョンズ＆ドラゴンズコレクション	D & D COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	ACT
	雷電ファイターズ	雷電FIGHTERS	EA VICTOR	5800日圓	STG
	探偵神宮寺三郎～夢のおわりに～	偵探神宮寺三郎~向夢之終結~	DATA EAST	5800日圓	AVG
	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリーFOR SEGANET（仮称）	超級迷你四驅工廠FOR SEGANET（暫名,MODEM專用）	SEGA	2800日圓	SLG
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	ＮＨＬ Ｂｒｅａｋａｗａｙ	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
	バトルスポーツ	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	シミュレーションＲＰＧツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	ダービースタリオン（仮称）	打吡大賽馬（暫名）	ASCII	價格未定	SLG
	囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
	英雄降臨～THE SEVEN HEROES & CINDERELLA～	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
	モンスターメーカー・ホーリーダガー	MONSTER MAKER神聖匕首	NEC INTER CHANNEL	6800日圓	SLG
	神罰 人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
	ワーズ（仮称）	"WARRZ（暫名,MODAM 專用）"	SHOUEI SYSTEM	6800日圓	RPG
	MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER	MARVEL SUPER HEROES VS 街頭霸王（4M擴充RAM專用）	CAPCOM	價格未定	FIG
	Ｘ２	X2	CAPCOM	5800日圓	STG
	バイオハザード ２	生化危機 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	無人島物語外伝考古学者 高持慎一郎（仮称）	無人島物語 考古學者 高持慎一郎（暫名）	KSS	5800日圓	AVG
	コントラ～レガシー オブ ウォー～	魂斗羅~戰爭之遺產~	KONAMI	價格未定	ATC
	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol. 3	心跳回憶劇場系列VOL.3	KONAMI	價格未定	AVG
	魔導物語	魔導物語	COMPILE	5800日圓	RPG
	Virtual THEATER 1 天国に行けないパパ	Virtual THEATHER 1	SUCCESS	6800日圓	ETC
	Virtual THEATER 2 ポーズ・ライフ	Virtual THEATHER 2	SUCCESS	6800日圓	ETC
	Virtual THEATER 3 インターセプター	Virtual THEATHER 3	SUCCESS	6800日圓	ETC
	フェイクダウン	FAKE DOWN	SYSTEM SAKOMU	價格未定	ACT
	マスターオブモンスターズ黄昏の指輪（仮称）	怪物之王 黃昏之指環（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
	現代大戦略ＳＴＲＩＫＥＳ（仮称）ワーズ（仮称）	現代大戰略Strikes（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
	ＨＯＵＳＩＮＧ	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
	ＨＯＵＳＩＮＧ ＣＡＴＡＬＯＧ	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
	ソニック ザ ファイターズ（仮称）	SONIC THE FIGHTERS（暫名）	SEGA	價格未定	FIG
	バーチャファイター３	VIRTUA FIGHTER 3	SEGA	價格未定	FIG
	ハートオブダークネス	黑暗的心	SEGA	價格未定	AVG
	超ＦＬＡＰＰＹ	超FLAPPY	DABBY SOFT	5800日圓	ACT

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
	開運！なんでも鑑定団	開運！甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
	BASIC for SEGA SATURNパソコン接続タイプ	POLYGON BASIC for SEGA SATURN電腦接續TYPE	德間書店INTERMEDIA COMPANY	價格未定	ETC
	BASIC for SEGA SATURNスタンドアローンタイプ	POLYGON BASIC for SEGA SATURN STAND ALONE TYPE	德間書店INTERMEDIA COMPANY	價格未定	ETC
	レクイエム（仮称）	安靈曲（暫名）	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
	ファンズフォルム	FANS FORME	日本MMI Technology	價格未定	AVG
	SUPER 301 S. Q.（仮称）	SUPER 301 S.Q.（暫名）	日本物產	價格未定	SLG
	USドラッグチャンプ（仮称）	U.S. DRUG CHAMP（暫名）	日本物產	價格未定	RAC
	スチームパイレーツ（仮称）	汽船海賊（暫名）	NEVERLAND COMPANY	價格未定	SLG
	サターンボンバーマン（仮称）	SATURN BOMBERMAN（暫名）	HUDSON	價格未定	ACT
	かもめ大作戦~女神たちのささやき~	海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
	パチンコファイター（仮称）	彈珠戰士（暫名）	PLAY STAGE	價格未定	ETC
	ピラミッドの謎	金字塔之謎	RAY	價格未定	AVG
	スタートリング．オデッセイ 1	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
	ブルーボリューションスタートリング．オデッセイ2 魔竜戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
	スタートリング．オデッセイ 3 ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
	モニカの城	莫烈嘉之城	PIONEER LDC	6800日圓	ARPG

N64

4月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
24日	FIFAロードトゥワールドカップ98~ワールドカップへの道~	FIFA ROAD TO WORLD CUP 98~往世界杯之路~	ELECTRONIC ART	6800日圓	SOC
30日	ボンバーマンヒーロー~ミリアン王女を救え！~	BOMBERMAN英雄~拯救美莉安女王~	HUDSON	6800日圓	不詳

5月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
29日	エクストリームG	EXTREME G	ACCLAIM JAPAN	6800日圓	SPT
	スーパースピードレース64	SPUER SPEED RACE 64	TAITO	6800日圓	RAC
5月	パチンコ365日	彈珠機365日	SETA	6980日圓	ETC

6月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
4日	実況 ワールドサッカー~World Cup France'98~	實況世界足球~法國世界杯'98~	KONAMI	7800日圓	SOC
6月	デザエモン3D	設計衛門3D	ATHENA	7800日圓	ETC
	プロ指南麻雀「兵」	職業指南麻雀[兵]	CULTURE BRAIN	6980日圓	TAB

7月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
16日	★オリンピックホッケーナガノ98	滑雪奧運會於長野98	KONAMI	6800日圓	SPT
23日	RAKUGAKIDS	RAKUGAKIDS	KONAMI	價格未定	不詳
下旬	アリスのわくわくトランプワールドトランプコレクション3	愛麗斯之瘋狂撲克世界 撲克大全集3	BOTTOM UP	價格未定	TAB
7月	チョロQ64	CHORO Q 64	TAKARA	價格未定	RAC
	忍たま乱太郎64	忍者亂太郎64	CULTURE BRAIN	價格未定	ACT

8月以後發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
8月	走れボクの馬	走吧 我的馬	CULTURE BRAIN	價格未定	RAC
11月	■おねがいモンスター	求求你怪獸	BOTTOM UP	6800日圓	不詳

98年發售預定遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
98年春	Let's スマッシュ	Let's SMASH	HUDSON	價格未定	SPT
98年夏	スーパーロボットスピリッツ	超級機械人SPIRIT	BANPRESTO	價格未定	FIG
	■ポケモンスタジアム	POCKET MONSTER運動場（64DD專用）	任天堂	價格未定	SPT
	レブ・リミット	REV LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	キングヒル64－エクストリームスノーボーディング－	KING HILL 64~EXTREME SNOW BOARDING	KEMCO	價格未定	RAC
98年秋	ポケモンスナップ	POCKET MON SNAP	任天堂	價格未定	ACT
	バンジョーとカズーイの大冒険	BANJO與KAZOOIE之大冒險	任天堂	6800日圓	ACT
	■ゼルダの伝説64 時のオカリナ	煞爾達傳說 64 時之洋壎	任天堂	6800日圓	ARPG
	■トニックトラブル	TONIC TROUBLE	UBI SOFT	價格未定	不詳
	■爆笑人生64 めざせ！リゾート王	爆笑人生64 目標！避暑王	TAITO	價格未定	TAB
	ビーダマン64	B-DA MAN	HUDSON	價格未定	ACT
98年	フライトシミュレーター（仮称）	模擬飛行（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
	レースゲーム（仮称）	賽車遊戲（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	飛龍の拳TWIN2	飛龍之拳TWIN2	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG

發售日未定遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
未定	ファイティングカップ	FIGHTING CUP	IMAGINEER	6800日圓	FIG
	■F-ZERO X	F-ZERO X	任天堂	6800日圓	RAC
	■NBAバスケットボール（仮称）	NBA藍球（暫名）	VIDEO SYSTEM	6800日圓	SPT
	■マリオアーティスト タレントメーカー	MARIO ARTIST TALENT MAKER（64DD專用）	任天堂	價格未定	ETC
	■マリオアーティスト ピクチャーメーカー	MARIO ARTIST PICTURE MAKER（64DD專用）	任天堂	價格未定	ETC
	■マリオアーティスト ポリゴンメーカー	MARIO ARTIST POLYGON MAKER（64DD專用）	任天堂	價格未定	ETC
	■ジャングル大帝	小白獅	任天堂	價格未定	AVG
	■ピカチュウげんきでちゅう（仮称）	比格治健康嗎（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
	■カービィのエアライド（仮称）	卡比的AIR RIDE（暫名）	任天堂	價格未定	ACT
	超空間ナイタープロ野球キング2	超空間夜間職業棒球王2	IMMAGINEER	6800日圓	SPT
	エルテイル（仮称）	EL TILL（暫名）	IMAGINEER	6980日圓	RPG
	キラッと解決！64探偵団	與凶手解決!64偵探團	IMAGINEER	6980日圓	AVG
	スノースピーダー	SNOW SPEEDER	IMAGINEER	6980日圓	RAC
	金田一少年の事件簿（仮称）	金田一少年之事件簿（暫名）	HUDSON	價格未定	AVG
	ハイブリッドヘブン（仮称）	HIGH BRIDE HAVEN（暫名）	KONAMI	價格未定	ARPG
	悪魔城ドラキュラ3D（仮称）	惡魔城 3D（暫名）	KONAMI	價格未定	ACT
	クオンパ	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	超時空要塞マクロス ANOTHER DIMENSION（仮称）	超時空要塞MACROSS ANOTHER DIMENSION（暫名）	TOMY	價格未定	SLG
	キャバリーバトル3000	GABARY BATTLE 3000	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	SPT
	MOTHER 3 奇怪生物の森	MOTHER 3 奇怪生物之森（64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
	ウルトラドンキーコング（仮称）	超級DONKEY KONG（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	ACT
	クライマー（仮称）	CLIMBER（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
	クリエイター	創造者	任天堂	價格未定	ETC
	ゴルフ（仮称）	哥爾夫球（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
	シムシティ64（仮称）	SIMCITY 64（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	SLG
	スーパーマリオRPG 64（仮称）	超級瑪利奧RPG 2（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
	ゼルダの伝説64（仮称）	煞爾達傳說64（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	ARPG
	バキーブキー（仮称）	BAKIBUKI（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
	ボディ ハーベスト（仮称）	BODY HARVEST（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
	ぬし釣り64	湖旁釣魚64	PACK IN SOFT	價格未定	SPT

超級任天堂

4月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
24日	ロックマン&フォルテ	ROCKMAN & FORTY	CAPCOM	5800日圓	ACT

發售日未定遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
未定	ああっ女神さまっ（仮称）	我的女神（暫名）	KSS	10800日圓	AVG
	マジックボール	MAGIC BALL	PAW	6800日圓	TAB

NEO・GEO

4月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
2日	メタルスラッグ2	METAL SLUG 2（卡帶）	SNK	29800日圓	ACT
29日	リアルバウト餓狼伝説2ザ・ニューカマーズ	REAL BOUT餓狼傳說2 THE NEW COMERS（卡帶）	SNK	32000日圓	FIG

6月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
6月	メタルスラッグ2	METAL SLUG 2（CD-ROM）	SNK	價格未定	ACT



7月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
7月	リアルバウト餓狼伝説2ザ・ニューカマーズ	REAL BOUT餓狼傳說3 THE NEW COMERS（CD-ROM）	SNK	價格未定	FIG



編者話

心血來潮的米奇話——

心血來潮的確是一種很怪的感覺，這一天下午五時左右，明明還有工作在身，但總覺得自己很悠閒。這種「悠閒」的感覺很特別，內心深處隱隱傳來一點焦急的感覺，但又不找出理由，總覺得應該有點事要辨的，而且是非同小可的事。在很想找出那要做的工作是甚麼的心情驅使下，米奇巡遊於公司三層樓之間。途經美術部，見一班同事圍在一部電腦之前，對着一部給拆開了的外置式硬碟，才知道原來要發生的事現在才發生。一下子，絕望、慨嘆、震怒、抱怨、無奈、逃避、指摘、扶助、仗義、自勉……各種各樣的心情同時交織於公司之中。自然，補救工作便如雪片般飛來。

原來，人真是擁有預知能力的。

「並非胡思亂想」

現在聽着篠原涼子的精選碟，第九首歌，彷如快將死掉一樣。

涼子現已不能和往日相題並論了，筆者亦然。

一九九八年四月十七日凌晨，雖不是甚麼大日子，但也值得記下來。這是一個褪了色的死忌。



一直很喜歡紅色的感覺，是赤紅、鮮紅色，衝擊力十足，想和大家分享。

血，雖然很腥，但卻不可缺少。人總是那麼犯賤的。

我很想……

其實是更喜歡X的KURENAI，八神庵或莉安娜的也不錯。

沒有勇氣去幹那回事，還是埋藏起來好了。

別問到底是甚麼，我是不會告訴你的。

兩日後的臨時補充：己所不欲而強施於人，個確很令我討厭

（FUKUDA之記錄VERSION 3.01）

氣憤的黑龍(想殺人的黑龍)話

4月某天於工之後，黑龍到銅鑼灣的銅鑼灣中心商場購物，因為剛巧買了一部NEO．GEO帶機，所以便順道買一張SAVE CARD使用，不過，這次實在是非常慘痛的經歷，因為在商場地庫之中的唯一一間Playstation特約店之中，黑龍終於也買到了那SAVE CARD了，不過當回家一看之下，原來該CARD已經是沒有電的，最可恨的是價錢已經比其他的地方貴(其他地方只賣二百多元，這店卻賣三百八十元，如果不是黑龍是「香港」人，便一定會到深水埗買)，還要如此的「不老實」，黑龍發誓以後都唔再去這間店買東西，相如果大家有和黑龍一樣的遭遇的話，也一樣會這樣做的，對嗎？

上期在「懊惱GAME你教」說過，今期會介紹一位聲優，現在就向各位說明有關他的資料。

姓名：高戸靖廣（たかとやすろ）
「TAKATO YASUHIRO」
生日日期：一月一日
所屬機構：青二プロダクション
「青二PRODUCTION」
出身地：岡山縣
血型：O
代表作——動畫方面
《美少女戰士セーラームーン》系列—アルテミス「亞提密斯」、《行田！稲中卓球部》—田中、《蒼き伝説シュート！》（港譯：《足球風雲》）—內海秋彥

古拉拉_B新奇事

—「座位不知不覺中多了一些東西」：一部黑龍的愛機（有電的）、一個「永島久美子」的毛公仔（附送一段過了期的甜蜜回憶）、放滿一抽屜的零食及一個疲倦、失落、掛念網友、朋友、「暗戀TARGET」的古拉拉_B。

—「愛上了玩格鬥GAME」，幸有KOTARO親自教導（卻不像非洲那般的入室弟子），進步不是太多，因為我仍然很懶……

—不知道原來一直買來看的一本週刊，除了遊戲資訊之外，還有很多「笑話」的。這令我燃起了參加公開比賽的念頭。（我會用ANAKARIS的「隱藏技」來應戰的！因為我早在說明書看到了！）

—很快便適應了這裏「正常」的生活時間。

—某日到旺角從朋友手中取回結他，偶然的遇上了「癲」，卻沒想過「癲」會這麼快便認得我！

—失去了一個網上的結拜弟弟（？）——請放心我的朋友們，你們永遠都是我的朋友。

積奇第乜話？

在這兩個星期內，發現了兩隻非常不錯的遊戲想介紹給各位朋友。其一是因稿件需要而初次接觸的《Riven》，而其之二便是遲遲未玩的《Tales Of Destiny》，兩隻遊戲雖然有點舊，但真的很不錯。另一方面，小弟終於買了《鐵拳3》連震震手掣，確是震得十分過癮。而在未買《櫻大戰2》的情況下《機戰完結編》又出了，可是銀兩方面已經……。

極之煩腦的MS話——

近來MS受了不少衝擊，使到AI的思想超級混亂，真不知怎辨好？再加上「三姑奶」的事件…唉…我不想對不起別人，你可以，但我不可以，或者是因為你可做，我不可做。

1/ 144的WING GUNDAM ZERO CUSTOM已面世，各位FANS有沒有入貨？今次追加了發射TWIN BUSTER RIFLE的姿勢，這連1/ 100都做不到，不過有很多店舖炒至70大元（真的過份！！因這盒模型的正常價約50元）。所以各FANS要看清楚價格才買。



PG2OD 1IP9PT1YR 6：

怪傑感世話：

ME 3YP 3YR

1G11VR1QU2QG9MU8KG1！

憂慮過去未來，不如把握現在！

零式迪爾——

小弟今期初來報到，做遊魂之餘兼舉目無親，幸各同事在百忙中教我東教我西，尤其頭兩天NASH、明樹兄教我怎執生，還經常寄宿在他們坐位，若非如此可能我已在廁所自爆了。

「F完旦編」終於推出，典子喊招名時好像沒有OVA中那樣氣勢，但我想總好過聽她與綾波〇、娜汀▽等人在PS中大喝「碰」和「自摸」吧。



AGENT X'S FILE EPISODE NO.：9-X02

要成為一支無堅不摧的強隊，除了本身要有好球員之外，能隨意配合形勢、潮流來改變，才是真正強隊應有的特質。近年一些名不經傳的球隊之所以能夠打出名堂，究其原因實不外乎能夠將別人的優點融入球隊之中，而變化出一種似曾相識，但又與別不同的新戰法。從巴西將傳統的4-2-4改變為4-4-2，便可以發現創新並非無中生有。而誰人可以把外在環境與自身協調至一個和諧的境地，誰便是強者！足球已是如此，其他的又有何不同呢？

KOTARO話——

不經不覺，一轉眼已一年了。

執筆之時，恰巧是拙者加入《遊戲誌》一週年的紀念，當日能毅然放棄切身的學業和最大的理想，尤望一臉，真想不到那原動力從何而來。只知道本來是漫不經心，卻偏偏被選中，更萬料不到能苟存於此，有幸向讀者繼續道出自己的心底話，着實令人感到世事是何等其妙。

一年來，最感激的是一直不厭不倦地教導拙者的眾編輯，傳授各方面的知識，令對事物一竅不通的拙者獲得很大的幫助。而最多謝就是拙者的啟蒙前輩ARES和黃船，他們給拙者的感受頗為深刻，至今亦未忘他們的教誨及說話。當然亦不少得一直支持拙者，亦師亦友的眾同事們魔城城主天草四郎時貞、TAZ、HAJIME少尉、阿三、Agent X．Glen、ZAC和霸王丸等，拙者感說，沒有他們就不會有拙者。

可是，一年來，拙者最遺憾就是乏略了同樣一直支持自己的家人和朋友，更對不起的就是對拙者抱有希冀的同學和老師，辜負她們對拙者的一番美意，是最令拙者無事無刻亦耿耿於懷的。

以上，均是拙者一年內的感受，其中有憾有不憾，或許美麗的回憶不用多，只需要一次就足夠。

現在，有一個責任在面前，雖然拙者知道單靠個人的力量是不勝負荷，但仍願一試，可能會小命不保，卻未想退縮，試一試、闖一闖。

可能只有這樣，才可以把心中千頭萬緒的情感暫時拋諸腦後……

拜山時睡覺的不孝子JJ話：

◆上期本來是想用100K黑地配4色黑字學人玩效果的，但結果證實用書紙是不可能達到預期效果的，全版漆黑一片……

◆最近經常會感到很倦（自己的身體自己是最清楚的），只是每當充足休息過後，便一定要付出不少代價，到底是自己的小宇宙已經燃燒至極限，還是自己其實是太懶惰呢……

◆ 上星期剛剛得回一位失去了的朋友，感覺就像回到了半年前一樣。

◆對了，還有一件已經發生超過一個月的小事，在下的頭髮剪短了，雖然以男孩子來說仍算是長的類型，但已是一次過剪掉超過一呎……希望這是最後一次這樣剪髮吧。

這是小健健的編者話

「摸摸我的臉吧！怎麼啦？覺得怎樣？」女孩子這樣問，就好像一邊問你：「我今天穿得好看嗎？」一邊心想著：「你快點讚我漂亮啦。」由於我知道女孩子有這種怪心理，所以我認真地撫了她的臉。「咦？！滑了很多啊，你怎麼搞的呢？」我故作驚訝地說。之後，她就把今天做過的護膚程序一五一十的說給我知，還說花了半小時啊。不過到最後卻說：「哎，不行哩，今早剛做完護膚時，臉蛋的確是很滑的，不過現在又好像變得差了。」一面說，一面還要擠個苦著臉的表情，連嘴也「嘟」一聲的凸了出來。「哈哈哈哈…，也許是跑在街上而流了汗而已。唔，也不是嘛，比以前已有很大的分別啦。」(∩_∩;) 我連忙地說。

跑了上巴士，她還死心不息地說：「請你認真的再摸多次我的臉吧。」於是乎我就「更加認真的」（連眉也皺了）的去捏。為了表示我的認真，我捏了差不多十秒。「唔，真是很滑。」我的語氣有點像食家吃完美食，那認真的一句。之後這個傻妹就心滿意足地甜絲絲的笑出來。

沒法子，可愛的女孩子總是這樣。

（兜了個大圈子來說自己的女朋友可愛，真不要臉）

獨眼龍酒井明樹

今期明樹十分不幸患上眼疾，又腫又痛，連朋友都不夠膽見，因為怕給他們笑死，可憐，可憐。想來想去我都應該沒有看過一些不應該看的東西，唉！所以一時間有很大感觸，所以贈自己兩句：

『公司是我家，
老婆是「PLAY也」，
哇！眼袋仲大過瓜？
正是明樹也。』

開心到死 Nash 話

世界實在太美好啦…哈哈哈哈…我心愛嘅「呀啦呢橙」哦…哈哈哈哈…好可愛…哈哈哈哈…開心到揸咗成晚夜都唔覺眼訓…哈哈哈哈…開心到趕稿趕到冇命都仲咁精神…哈哈哈哈…又聽聞《Zero3》有得用Cody…哈哈哈哈…世界實在太美好啦…！！！

TAZ 教你唱 PUFFY 新歌

《這是我的生存之道》國語版

書盒剛渣沙賴爹水哥，啡長爹丘…

鵝悶醉豪能椅子盒姊羊紙，胡論墊歌多酒，蟹鱔蛇…

窗刀啫喱，沙唷娜拿！！

P.S：世界不講求公平，只重視供求問題。

離別前的覺羅

如無意外的話，今期應該是筆者最後一次在《遊戲誌》寫編者話，在短短的三個月內，筆者結識了很多的新同事，有些是舊人，有些是新人，和他們的相處都非常融洽。另外在這寫稿的其間，筆者實在有太多不同的經歷，有好有壞，不過總結自己的表現，實在只是一般，但有時真是有心無力，最後希望多位同事繼續努力，令《遊戲誌》做得更好 ！！

非洲 -JELLY 決擇第五話

轉眼之間，已經到了四月尾，邪惡的會考又再來臨了，希望今屆的會考生能夠順利過關吧（這當然是包括筆者），在下個月筆者有很多事要決定，令到筆者十分困擾。最近想起筆者的舊同學很多成雙成對了，反觀筆者卻十分失敗（實在是沒有可能的），不知道有看這這編者話的同學或朋友有沒有好介紹呢？但最重要的是你們還記得有這樣的一個我嗎？

Xenogears ORIGINAL SOUND TRACK



若玩過PlayStation的《Xenogears》的玩者，真的不能錯過這GAME MUSIC了。這隻ORIGINAL SOUND TRACK是雙CD的，總共收錄三首歌和四十一首音樂，而其中兩首歌都未曾在遊戲裏聽過，包括是「STARS OF TEARS」和「最先和最後」。而且更可在它的「SMALL TWO OF PIECES」中，聽出遊戲中的主角那種無奈感覺。最後那四十一首純音樂全是來自遊戲中的背景音樂，的確是值得買來聽。(MS)

評分：8分

遊戲：《Xenogears》
發售商：DigiCube／SQUARE
編號：SSCX 10013
發售日：1998年3月1日
價格：2854日圓(連稅)

Game Music Station

SUPER ROBOT SPIRIT



這是一隻很奇怪的GAME MUSIC，因為這遊戲是N64將會推出的《SUPER ROBOT SPIRIT》，直到現在此遊戲亦未能推出，但是為何GAME MUSIC會出先？！都是不要考究這個問題了。

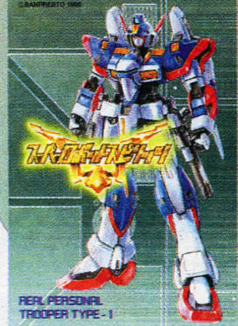
說回這隻GAME MUSIC，基本上總共收錄了兩首歌和十五首音樂，而它的第一首歌卻是集合七套超級機械人的主題曲的歌，至於另外十五首音樂，相信是與遊戲的音樂有關。若是喜歡聽超級機械人的歌的話，就要快點買了，因為它的初回特典是送6張ORIGINAL CARD (MS)



評分：7分

遊戲：《SUPER ROBOT SPIRIT》
發售商：FIRST SMILE ENTERAINMENT
編號：FSCA-10033
發售日：1998年3月18日
價格：2548日圓(連稅)











SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2 SOUNDTRACK

遊戲：《SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2》
發售商：MY BEARS ENTERTAINMENT
編號：MJCA-00017
發售日：4月1日
價格：2310日元



慟哭 之後…The Four Season

遊戲：《慟哭 之後…》
發售商：MY BEARS ENTERTAINMENT
編號：MJCA-00020
發售日：4月1日
價格：2940日元



PHOTO GENIC ORIGINAL SOUNDTRACK

遊戲：《PHOTO GENIC》
發售商：MEDIA RING
編號：MGCD-1048
發售日：4月1日
價格：2548日元



遠藤晶 有色玻璃鞋的那方

遊戲：《SENTIMENTAL GRAFFITI》
發售商：日本COLUMBIA
編號：COCC-14931
發售日：4月1日
價格：1365日元



松岡千惠 SCOUT！

遊戲：《SENTIMENTAL GRAFFITI》
發售商：日本COLUMBIA
編號：COCC-14932
發售日：4月1日
價格：1365日元



PRINCESS CROWN ORIGINAL SOUND COLLECTION & FULL ARRANGE

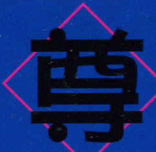
遊戲：《PRINCESS CROWN》
發售商：日本COLUMBIA
編號：COCC-14923
發售日：4月1日
價格：2625日元





GAME PLAYERS WORLD






遊戲誌尊賣店

尊賣新聞


■旺角店：九龍旺角彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號舖
■電話：(852)2391-1067■傳真：(852)2332-0275■電郵：sales@gpw.com.hk
■Shop 324-325, 3/F, President Shoping Centre, 602-608 Nathan Road, Mongkok, Kowloon.


■灣仔店：香港灣仔道188號東方188商場1樓117室
■Shop 117, 1/F, Oriental 188 Shopping Centre, 188 Wan Chai Road, Hong Kong.
■電話：(852)2891-4448　■傳真：(852)2572-7118　■網上店：www.gpw.com.hk

遊戲精品全面爆發

PARASITE EVE

PlayStation遊戲《PAEASITE EVE》日本版 **HK$490**

附送精美明信片一張

《PARASITE EVE》GUIDE BOOK　HK$120
《PARASITE EVE》明信片集　HK$170

心跳回憶

《心跳回憶》ACTION FIGURE **每款HK$85**

WIN95《心跳回憶～表白你的心》HK$520
《心跳回憶》私服版鎖匙扣全套（共12款）　HK$520



街機完全移植，送鎖匙扣一個

BIOHAZARD 2

全日本限量100件

《BIOHAZARD 2》特別版發光T恤 **HK$380**



《BIOHAZARD 2》警章 HK$390
七色《BIOHAZARD 2》鎖匙扣 HK$230
《BIOHAZARD 2》T恤　HK$350
《BIOHAZARD 2》CAP帽　HK$350
《BIOHAZARD 2》戒指（3款）　每款HK$330

WIN95系統工具

《NOEL TASK LAUNCHER～我是千紗都啊！》**HK$540**

新產品數量眾多，未能盡錄。歡迎到各區遊戲誌尊賣店參觀選購。

尊賣積分卡



姓名：	性別：F/M	年齡：
地址：		
電話：		

遊戲誌尊賣店地址：

九龍旺角彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號舖
電話：2391-1067　　傳真：2332-0275
灣仔店：香港灣仔道188號東方188商場1樓117室
電話：2891-4448　　傳真：2572-7118

注意事項：

◆每次購物或使用優惠時請出示此卡
◆每次購物滿$50即可得1分，購物滿$100可獲2分，餘此類推。
◆儲滿20分即可當作現金$100使用
◆積分卡優惠只對單一貨品有效
◆積分卡優惠每次限用一張
◆積分卡優惠不可兌換現金
◆本積分卡有效期間至1998年7月31日
◆遊戲誌尊賣店有權更改條款而毋須另行通知

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

代客訂購各類主機、遊戲，美版、日版、NEO GEO、NEO GEO CD、PC-FX、SFC、SS、PlayStation、電腦遊戲。

一年一度　　經典再臨　敢問誰是正宗

遊戲誌次世代年鑑 98 年版

普通版

六月下旬推出 售價港幣 68 元

◆全書厚越200頁
◆收錄由97年中至98年中所有次世代遊戲，總數超過900隻（PlayStation超過500隻／SEGA SATURN超過330隻／NINTENDO 64超過70隻）
◆遊戲目錄連秘技全部落齊
◆別冊附錄出招表《打鑊甘外傳．貳》
（註：內容與特別限定版共通）





全球限量10000冊！絕不加印！

《遊戲誌次世代年鑑 98 年版》特別限定版

七月中旬推出 只售港幣 100 元

◆每本均附熨金編號，絕對珍貴
◆特別限定版專用封面
◆13頁全彩色特製CD CASE年曆
◆特製硬皮紙盒，更易收藏
◆PS及SS專用記憶咭貼紙
◆特別限定版MOUSE PAD
◆CD JACKET別冊（內附遊戲操作說明及基本攻略資料）
為免再受無良商人炒賣，故只接受訂購，並絕不會於市面推出

訂購方法：

(1) 填妥訂購表格（影印本同樣歡迎），隨表格附上港幣100元之銀行支票（不收本票），抬頭為「CINEASTE INTERNATIONAL」，寄到灣仔洛克道33號中央廣場福利商業中心7樓
(2) 親身到「遊戲誌尊賣店」以現金作登記訂購

註1：訂購期限為1998年4月24日至1998年5月23日，期限以外之訂購均不受理（郵寄訂講者以以郵戳為準）
註2：若訂購數額多於一萬名，將會採用抽籤形式決定得書者。餘下之訂購者將可退款。本公司會將其支票寄回未能成功訂購之訂購者
註3：本公司將會另函通知中籤者於指定日子到取書地點取書。取書時敬請出示身分證

訂講表格

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿　年齡：＿＿＿＿

郵寄用地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿身分證／護照號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿＿

聯絡電話：＿＿＿＿＿＿希望在何處取書（請填上編號）：＿＿＿

取書地點：

(1) 遊戲誌尊賣店（旺角店）	九龍旺角彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325鋪	電話：2391-1067
(2) 遊戲誌尊賣店（灣仔店）	香港灣仔道188號東方188商場1樓117室	電話：2891-4448
(3) 森記書報社	中環地鐵站E1A號鋪（近美心餅店）	電話：2905-1706
(4) 森記書報社	九龍灣地鐵站OB10鋪	電話：2751-1395
(5) 森記書報社	荃灣南豐中心A056號鋪（新光酒樓門口）	電話：2412-5886
(6) 快步站B	鴨脷洲海怡半島商場	電話：2580-5747
(7) 西灣金點	柴灣小西灣商場115A號鋪	電話：2889-3154
(8) 燦記	觀塘裕民坊28號門口	電話：2345-6977
(9) 嘉榮	銅鑼灣皇室堡對面	電話：2882-1562
(10) 興字	紅磡黃埔花園街市門口	電話：2356-8777
(11) 范記	旺角銀行中心門口	電話：2394-7902
(12) 昌記	旺角電腦中心門口	電話：2332-9729
(13) 偉國行	美孚新邨影都戲院側	電話：2743-0208
(14) 千	油麻地南洋銀行佐敦道口	電話：2735-2812
(15) 大口	尖沙咀金馬倫道9-11號　生銀行門口	電話：9028-4745
(16) 歐亞	北角英皇道668號健康村第二期4號	電話：2811-8116
(17) 基字	屯門時代廣場南翼二樓D鋪	電話：2459-2811
(18) 億豐報社	沙田新城市廣場392鋪	電話：2602-4423
(19) 億豐報社	大埔翠屏商場地下2A	電話：2660-7684
(20) 陽光報社	粉嶺火車站新出口	電話：2682-5450